

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
***COMPUTER BASED INSTRUCTION* UNTUK MENINGKATKAN**
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMKN 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Persyaratan guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Dzahin Syauqi Muhammad

12803244005

JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
COMPUTER BASED INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMKN 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh:

Dzahin Syauqi Muhammad
12803244005



Dosen Pembimbing

Diana Rahmawati, M.Si

NIP. 197602072006042001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
COMPUTER BASED INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMKN 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2015/2016**

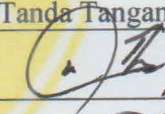
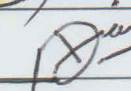
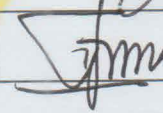
Yang disusun oleh:

DZAHIN SYAUQI MUHAMMAD

12803244005

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 April 2017 dan dinyatakan lulus:

Dewan Penguji

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Moh. Djazari, M.Pd	Ketua Penguji merangkap Penguji		9/05/2017
Diana Rahmawati, M.Si.	Penguji Pendamping merangkap Sekretaris		9/05/2017
Abdullah Taman, M.Si., Ak	Penguji Utama		3/05/2017



Yogyakarta, 10 Mei 2017
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan

Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP.19550328 198303 1002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Dzahin Syauqi Muhammad
NIM : 12803244005
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : *Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Instruction Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Penulis,



Dzahin Syauqi Muhammad

NIM. 12803244005

MOTTO

“Kau akan berhasil dalam setiap pelajaran, dan kau harus percaya akan berhasil, dan berhasillah kau; anggap semua pelajaran mudah, dan semua akan menjadi mudah; jangan takut pada pelajaran apapun, karena ketakutan itu sendiri kebodohan awal yang akan membodohkan semua”

~Pramoedya Ananta Toer~

“Kehormatan hidup bukanlah ditentukan seberapa tinggi pendidikanmu, seberapa banyak ijazah akademismu, seberapa banyak bintang-bintang jasa bertaburan di dadamu, tapi kehormatan hidup itu ada ketika namamu melekat di hati orang-orang sekitarmu.”

~Ir. Joko Widodo~

PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya....

~ Puji syukur kepada Allah SwT., atas karunia dan kasih sayangMu telah memberikan saya kekuatan serta membekali saya dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan rasa syukur yang tiada hentinya dalam hidup saya, saya persembahkan karya sederhana skripsi ini kepada orang-orang yang ku sayangi,

~ Kedua Orang Tua saya, Ibu dan Bapak (Ibu Umi Dzakiroh Ali dan Bapak Ahmad Mahbub Djunaidi).

.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
COMPUTER BASED INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMKN 1 TEMPEL
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:

**Dzahir Syauqi Muhammad
12803244005**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* untuk kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Tempel, (2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dikembangkan dengan penilaian dari Ahli, (3) mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap *analysis* terdiri dari analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Pada tahap *design* terdiri dari perancangan desain produk dan menyusun materi, soal beserta kunci jawaban. Pada tahap *development* terdiri dari pembuatan media awal, validasi ahli, praktisi pembelajaran, siswa dan revisi media. Pada tahap *implementation* terdiri dari penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* pada proses pembelajaran. Pada tahap *evaluation* terdiri dari hasil olah data. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dan angket/kuesioner. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Ahli Materi memberikan rata-rata skor 3,97 yang termasuk dalam kategori Layak, 2) Ahli Media memberikan rata-rata skor 4,07 yang termasuk kategori Layak, 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi memberikan rata-rata skor 4,64 yang termasuk kategori Sangat Layak, 4) Siswa memberikan skor rata-rata 4,43 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ini layak digunakan. Hasil analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diperoleh peningkatan sebesar 15,19%, dengan skor sebesar 69,01% menjadi 84,20%. Pada pengujian uji-t berpasangan diperoleh t_{hitung} sebesar -6,977 dengan sig.0,001 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, Motivasi Belajar.

DEVELOPING ACCOUNTING LEARNING MEDIA OF COMPUTER-BASED INSTRUCTION TO IMPROVE THE LEARNING MOTIVATION OF GRADE X STUDENTS OF ACCOUNTING OF SMKN 1 TEMPEL IN THE 2015/2016 ACADEMIC YEAR

By:
Dzahin Syauqi Muhammad
12803244005

ABSTRACT

This study aimed to: (1) develop accounting learning media of computer-based instruction for Grade X students of Accounting 2 of SMKN 1 Tempel, (2) find out the appropriateness of the developed accounting learning media of computer-based instruction on the basis of the assessment by experts, and (3) find out the students' learning motivation before and after the application of the accounting learning media of computer-based instruction.

The study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The analysis stage consisted of students' needs analysis and curriculum analysis. The design stage consisted of product design and the construction of materials, test items, and answer keys. The development stage consisted of preliminary media production, validation by experts, learning practitioners, and students, and media revision. The implementation stage consisted of the application of the accounting learning media of computer-based instruction in the learning process. The evaluation stage consisted of data processing results. The research data were collected through observations and questionnaires. The data from the questionnaires were analyzed by qualitative and quantitative descriptive techniques.

The results of the study were as follows. 1) The materials expert gave a mean score of 3.97, which was in the appropriate category. 2) The media expert gave a mean score of 4.07, which was in the appropriate category. 3) The accounting learning practitioners gave a mean score of 4.64, which was in the very appropriate category. 4) The students gave a mean score of 4.43, which was in the very appropriate category. Therefore, the accounting learning media of computer-based instruction are appropriate to be used. The analysis of the students' learning motivation before and after the application of the accounting learning media of computer-based instruction showed an improvement by 15.19%, from 69.01% to 84.20%. The result of the paired samples t-test showed $t_{observed} = -6.977$ at a significance value of 0.001, indicating that there was a significance difference before and after the application of the accounting learning media of computer-based instruction. Therefore, it can be concluded that the accounting learning media of computer-based instruction can improve the students' learning motivation.

Keywords: Accounting Learning Media of Computer-Based Instruction, Learning Motivation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Based Instruction* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016” Tugas Akhir Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

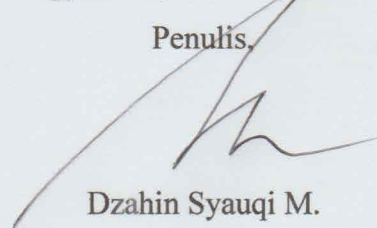
1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ak., Dosen Narasumber sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Mahendra Adhi Nugroho, M.Si dan Diana Rahmawati, M.Si., Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Endra Murti Sagoro, M.Sc., Dosen penasehat akademik yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa studi.
6. RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si., Dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd, Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Dra. Nuning Sulastri, Kepala Sekolah SMK N 1 Tempel yang telah memberikan izin penelitian di kelas X Jurusan Akuntansi SMK N 1 Tempel.

9. Dra. Yatimatun Nafiah, guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas X SMK N 1 Tempel yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas X Jurusan Akuntansi 2 SMK N 1 Tempel yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pengambilan data dalam penelitian ini.
11. Bapak Ahmad Mahbub Djunaidi, Ibu Umi Dzakiroh Ali, serta adik-adik saya Dzul Fawaid Ahmad dan Malis Furaida yang selalu memberikan keceriaan, semangat dan energi positif.
12. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2012, yang telah sama-sama berjuang sedari awal dan memberikan banyak sekali motivasi.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 27 Maret 2017

Penulis,



Dzahin Syauqi M.

NIM. 12803244005

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Asumsi Pengembangan	11
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 12
A. Kajian Teori.....	12
1. Motivasi Belajar	12
a. Pengertian Motivasi Belajar	12

b. Fungsi Motivasi Belajar	14
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	15
d. Indikator Mengukur Motivasi Belajar.....	19
2. Media Pembelajaran.....	20
a. Pengertian Media Pembelajaran	20
b. Jenis Media Pembelajaran.....	22
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran	24
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	25
e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	26
f. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	29
g. Pengembangan Media Pembelajaran	30
3. <i>Adobe Flash</i>	35
a. Pengertian <i>Adobe Flash</i>	35
b. Keunggulan <i>Adobe Flash</i>	36
4. <i>Computer Based Instruction (CBI)</i>	38
a. Pengertian <i>Computer Based Instruction</i>	38
b. Tujuan <i>Computer Based Instruction</i>	38
c. Konsep Pembelajaran dalam <i>Computer Based Instruction</i>	39
d. Konsep Multimedia dalam <i>Computer Based Instruction</i>	39
e. Prinsip Pembelajaran <i>Computer Based Instruction</i>	42
f. Model Pembelajaran <i>Computer Based Instruction</i>	43
5. <i>Model Research and Development</i>	46
B. Penelitian yang Relevan	51
C. Kerangka Berpikir	54
D. Paradigma Penelitian.....	59
E. Pertanyaan Penelitian.....	60
 BAB III. METODE PENELITIAN.....	 62
A. Jenis Penelitian.....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian	62
C. Subjek dan Objek Penelitian	62

D. Prosedur Penelitian.....	63
E. Teknik Pengumpulan Data	67
F. Uji Validitas Instrumen.....	72
G. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Deskripsi Hasil Penelitian	79
1. Tahap Analisis.....	79
2. Tahap Desain.....	83
3. Tahap Pengembangan	84
a. Pembuatan Media	84
b. Validasi.....	93
1). Validasi Ahli Materi	93
2). Validasi Ahli Media	94
3). Validasi Guru.....	96
4). Validasi Siswa	98
c. Revisi	100
1). Revisi Ahli Materi	100
2). Revisi Ahli Media.....	101
3). Revisi Guru.....	106
4. Tahap Implementasi	106
5. Tahap Evaluasi	108
B. Pembahasan	112
C. Kajian Media Akhir.....	127
D. Keterbatasan Penelitian	129
BAB V. PENUTUP.....	130
A. Kesimpulan	130
B. Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi	69
2. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	70
3. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	70
4. Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa	71
5. Kisi-kisi Angket Peningkatan Motivasi.....	72
6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	73
7. Ketentuan Pemberian Skor	75
8. Pedoman Konversi Skor Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	76
9. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar	78
10. Hasil Validasi Ahli Materi.....	93
11. Hasil Validasi Ahli Media	95
12. Hasil Validasi Guru	97
13. Hasil Validasi Siswa	99
14. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa.....	109
15. Hasil Olah Data Uji T <i>Paired Sample Test</i>	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pengembangan Program Media Interaktif untuk Pembelajaran	41
2. Paradigma Penelitian Pengembangan Media.....	59
3. <i>Homepage</i> Media.....	85
4. Halaman Menu.....	86
5. Halaman Kompetensi Dasar	86
6. Halaman Indikator	87
7. Halaman Pilihan Materi	87
8. Halaman Isi Materi	88
9. Halaman Awal Quiz.....	89
10. Halaman Inti Quiz.....	89
11. Halaman Skor Quiz Ketika Berhasil Mencapai KKM.....	90
12. Halaman Skor Quiz Ketika Tidak Berhasil Mencapai KKM	90
13. Halaman <i>Video Review</i>	91
14. Halaman Profil Pengembang	91
15. Detail Info Profil Pengembang	92
16. Hasil Validasi Ahli Materi	94
17. Hasil Validasi Ahli Media	96
18. Hasil Validasi Guru	98
19. Hasil Validasi Siswa	100
20. <i>Homepage</i> Sebelum Revisi	101
21. <i>Homepage</i> Setelah Revisi	102
22. Halaman Pilih Materi Sebelum Revisi	102
23. Halaman Pilih Materi Setelah Revisi.....	103
24. Tampilan Konfirmasi Tombol <i>Exit</i>	103
25. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan.....	104
26. Halaman Evaluasi Sebelum Revisi	104
27. Halaman Evaluasi Setelah Revisi	105
28. Perbaikan <i>Coding</i>	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1	136
1. Silabus.....	139
2. Materi dan Soal.....	144
Lampiran 2	156
1. Storyboard.....	164
2. Produk Akhir Media Pembelajaran.....	165
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	169
1. Angket Validasi Ahli Materi.....	170
2. Angket Validasi Ahli Media	174
3. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi	178
4. Angket Validasi Siswa.....	181
5. Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Ujicoba.....	184
6. Interpretasi Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Siswa.....	186
Lampiran 4. Validasi Ahli Materi	209
1. Angket Validasi	210
2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi	214
Lampiran 5. Validasi Ahli Media.....	215
1. Angket Validasi	216
2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	220
Lampiran 6. Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi	221
1. Angket Validasi	222
2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	225
Lampiran 7. Validasi Siswa	226
1. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa	227
Lampiran 8. Motivasi Belajar Siswa.....	228
1. Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Media.....	229
2. Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Media.....	230

3. Hasil Olah Data Uji t	231
Lampiran 9.	232
1. Surat Izin Penelitian.....	233
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	234
3. Dokumentasi	235

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi saat ini mulai memiliki dampak yang positif. Berkembangnya berbagai macam teknologi informasi di dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Banyak perubahan dan perbedaan fungsi media yang dikembangkan sekarang dengan sebelumnya. Saat ini, perbedaan jarak dan waktu bukanlah menjadi penghalang untuk menyerap ilmu pengetahuan. Banyak aplikasi-aplikasi yang diciptakan untuk memfasilitasinya.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan kemudahan terhadap segala hal, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mempunyai banyak variasi. Pengaruh positif tersebut akan menjadi sia-sia apabila tidak dimanfaatkan.

Pengaruh baik teknologi informasi membuat sekolah-sekolah menyediakan teknologi informasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Namun, pembelajaran yang banyak diterapkan saat ini masih terpusat pada metode konvensional, dan media pembelajaran materi akuntansi terbatas pada buku paket. Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Tempel pada tanggal 27 Februari 2016, metode konvensional yang digunakan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran masih sering

diterapkan, hal itu sedikit berbeda dengan keinginan dan kemauan siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan. Metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Berdasarkan pengamatan selama observasi, banyak siswa yang bosan ketika dihadapkan pada metode pembelajaran yang monoton, bahkan cenderung tanpa variasi model pembelajaran, Motivasi Belajar siswa cenderung turun jika tidak dilakukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, masih ada siswa yang sempat menggunakan *handphone* atau bermalas-malasan sambil bersandar di meja maupun tembok kelas. Siswa yang kurang paham akan materi pelajaran terpaksa mendapat nilai belajar yang tak sesuai harapan dan kurang mendalami materi. Keadaan tersebut secara tidak langsung menyiratkan arti bahwa ada masalah Motivasi Belajar siswa SMK N 1 Tempel. Inovasi sangat dibutuhkan demi memompa semangat belajar dan Motivasi Belajar siswa untuk memahami materi pelajaran. Perpaduan kemajuan teknologi informasi dewasa ini dapat dipadukan dengan metode pembelajaran untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan dan pemanfaatan teknologi modern berbentuk media dalam kegiatan pembelajaran tentu dapat memompa motivasi siswa untuk memperhatikan materi dan meningkatkan prosentase pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Diharapkan dengan adanya fasilitas tersebut, guru mampu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara lebih baik, lebih menarik, dan lebih mudah dipahami. Teknologi yang dimaksud tak lain adalah

komputer, komputer dapat membantu mempermudah manusia dalam mengerjakan suatu hal, termasuk mempermudah proses pembelajaran. Tak hanya mempermudah, kelebihan lain komputer dalam dunia pendidikan adalah menambah daya tarik siswa dalam memperhatikan penyampaian materi, membuat suasana belajar lebih menarik sehingga Motivasi Belajar siswa terangkat kembali, tentunya jika menggunakan media yang menarik juga.

Peran guru dalam mengembangkan potensi yang ada pada dalam diri siswa sangat penting. Seorang guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai sesuai perencanaan. Dengan adanya fasilitas komputer, guru harus mampu memanfaatkan. Tak hanya dalam hal mengoperasikan komputer, tetapi juga mampu membuat dan mengembangkan suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah SMK Negeri 1 Tempel di mana setiap ruang kelas telah terpasang LCD *projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki 3 laboratorium komputer untuk jurusan yang berbeda-beda.

Berdasarkan observasi pada tanggal 27 Februari 2016 ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di sekolah mayoritas masih menggunakan pembelajaran konvensional, di mana kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah dan menyajikan materi lewat *power point* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung membuat siswa sedikit jenuh dan cenderung tidak memperhatikan pelajaran, hanya sebagian siswa yang

benar benar memperhatikan dan mencatat materi. Siswa perlu inovasi model pembelajaran agar mereka bisa aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran akuntansi pada umumnya, biasanya guru menjelaskan materi atau konsep terlebih dahulu kemudian siswa diberikan latihan soal untuk dikerjakan agar siswa terbiasa dengan jenis soal tersebut. Dalam memahami materi, siswa direkomendasikan untuk sering berlatih mengerjakan soal-soal yang berbentuk kasus. Jika pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran yang sama dan monoton maka akan mengakibatkan Motivasi Belajar siswa menurun dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel belum mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran diharapkan siswa mudah mengerti setiap materi yang disampaikan dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena adanya suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa, tentunya harus menerapkan sebuah inovasi metode pembelajaran yang bisa memancing konsentrasi siswa untuk lebih memperhatikan, mencerna, dan mengingat materi sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa akan tercapainya tujuan dalam pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011:2) media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih jelas maknanya dan lebih mudah dipahami, serta metode mengajar lebih bervariasi dan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Media yang dikembangkan adalah *Computer Based Instruction*. Media tersebut mempunyai keunggulan dibandingkan media –media yang lainnya. menurut Darmawan (2014: 36) tidak hanya sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul menjadi pembelajaran interaktif, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif. Materi yang ditampilkan tidak hanya sekedar teori yang tertulis, namun berisi proses yang sesungguhnya, sehingga mempermudah pemahaman bagi siswa tanpa harus menghadapi objek secara nyata.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 2) menyatakan bahwa “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Arief. S. Sadiman dkk (2009: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Jadi dengan penggunaan media pembelajaran, materi pelajaran yang disampaikan akan mudah dimengerti oleh siswa karena disajikan dengan menarik.

Pembelajaran berbasis komputer atau yang sering disebut *Computer Based Instruction (CBI)* merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dipahami dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Menurut Rusman (2011: 98) *Computer Based Instruction (CBI)* atau pembelajaran berbasis komputer adalah suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai alat atau piranti sistem pembelajaran individual. Dengan demikian siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja didesain atau dirancang oleh guru. Diharapkan dengan penggunaan media ini siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan, antusias dalam proses pembelajaran, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses belajar yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dikembangkan dengan menggunakan *software*. *Software* yang digunakan yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam pembuatan gambar vektor dan

animasinya. Susunan dari gambar dan animasi tersebut dapat diolah untuk pembuatan desain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pemilihan program *Adobe Flash* dalam mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* karena program ini sangat andal dan populer di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunaannya.

Menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang berbasis teknologi bisa mempermudah siswa untuk lebih memahami mata pelajaran yang disampaikan, sehingga layak untuk diaplikasikan kepada siswa agar meningkatkan Motivasi Belajar. Kelayakan tersebut dapat diukur melalui media yang dibuat sehingga menghasilkan *output* media dengan visualisasi yang memancing siswa untuk dapat lebih tertarik mengoperasikan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dibandingkan dengan metode konvensional.

Dengan penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* pada kegiatan belajar mengajar, siswa menjadi fokus mengikuti proses pembelajaran karena siswa tertantang untuk lebih aktif. Motivasi Belajar siswa pun secara tidak langsung akan meningkat dalam hal memperhatikan materi maupun memahami materi pelajaran. Materi yang dipilih untuk dikembangkan pada media yang dikembangkan adalah “Mengelola Kartu Persediaan” dengan alasan materi tersebut dianggap sulit oleh siswa karena materi tersebut baru diperoleh pertama kali di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel, mata pelajaran akuntansi belum pernah

didapatkan di jenjang SMP. Motivasi Belajar siswa kelas X SMK N 1 Tempel yang rendah, siswa bosan dan pasif dengan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional, dengan penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* siswa akan termotivasi untuk lebih aktif memahami materi “Mengelola Kartu Persediaan”.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi dengan memanfaatkan teknologi komputer yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel yaitu:

1. Pembelajaran Akuntansi masih bersifat konvensional, guru hanya menggunakan metode ceramah dan *power point*, sehingga membuat Motivasi Siswa untuk memperhatikan materi menurun.
2. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* belum dikembangkan oleh guru.
3. Materi “Mengelola Kartu Persediaan” dianggap sulit oleh siswa karena materi tersebut baru diperoleh pertama kali di kelas X Akuntansi SMK

Negeri 1 Tempel, mata pelajaran akuntansi belum pernah didapatkan di jenjang SMP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi permasalahan. Penelitian ini dibatasi pada masalah peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016 pada Materi Pokok Mengelola Kartu Persediaan melalui Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fokus penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Tempel pada materi pokok mengelola kartu persediaan?.
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Tempel pada materi pokok mengelola kartu persediaan berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa?.

3. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Tempel baik sebelum dan sesudah mengaplikasikan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sebagai media pembelajaran kelas X Akuntansi SMK berdasarkan validasi/penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.
3. Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Tempel baik sebelum dan sesudah mengaplikasikan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik dengan uraian sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a) Membantu meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada materi akuntansi.

- b) Mempermudah siswa untuk memahami konsep dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

2. Bagi guru

- a) Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran akuntansi yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.
- b) Sebagai alat bantu untuk mengajarkan akuntansi agar lebih menyenangkan.

3. Bagi peneliti

- a) Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ini adalah sebagai berikut

1. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di dalam kelas maupun di luar kelas.
2. Siswa yang dapat mengoperasikan PC/ Laptop dapat mengoperasikan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan orang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya.

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai proses untuk mencoba memengaruhi orang atau orang-orang yang dipimpinnya agar melakukan pekerjaan yang diinginkan, sesuai dengan tujuan tertentu yang ditetapkan lebih dahulu.

Menurut Hamzah (2013: 23) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil

dari praktik yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi Belajar dapat timbul karena faktor *intrinsic*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Oemar Hamalik (2012: 173-174) menyatakan bahwa motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan insentif di luar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Motivasi memiliki dua komponen, yakni komponen dalam (*inner component*) dan komponen luar (*outer component*). Komponen dalam ialah perubahan di dalam diri seseorang, misal keadaan merasa tidak puas atau ketegangan psikologis. Komponen luar ialah apa yang diinginkan seseorang, tujuan yang menjadi arah kelakuannya. Jadi, *inner component* ialah kebutuhan-kebutuhan yang hendak dipuaskan, sedangkan *outer component* adalah tujuan yang hendak dicapai.

Sardiman A.M (2012: 75) mendefinisikan Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah suatu dorongan yang timbul untuk berusaha meraih tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar, Motivasi Belajar dapat timbul karena disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri manusia yang berkaitan dengan perasaan dan keinginan (*inner*) dan semua komponen-komponen dari luar diri manusia (*outer*) yang berorientasi pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

b) **Fungsi Motivasi Belajar**

Sardiman (2014. 85) berpendapat bahwa fungsi motivasi ada tiga, yaitu mendorong manusia untuk berbuat atau melakukan sesuatu, menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai, dan menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan. Disamping itu, motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Dalam belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula pelajaran tersebut. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. ada tiga fungsi Motivasi Belajar, yaitu :

- 1). Motivasi sebagai penggerak untuk mendorong siswa untuk lebih terdorong untuk belajar.

- 2). Motivasi sebagai penentu arah tujuan, yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 3). Motivasi sebagai penentu perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi untuk mencapai tujuan belajar.

Di samping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

c) **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Dalam buku belajar dan pembelajaran, Ali Imron (1996) mengemukakan enam unsur faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu: cita-cita, kemampuan pembelajar, kondisi pembelajar, kondisi lingkungan pembelajar, unsur-unsur dinamis pembelajaran, dan upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.

Everlin Siregar dan Hartini Nara (2011: 54) menyatakan cita-cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar. Terbukti dari banyaknya kenyataan bahwa motivasi seorang pembelajar begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita.

Kemampuan pembelajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi karena setiap manusia mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Karena orang yang memiliki kemampuan di satu bidang belum tentu memiliki motivasi yang sama jika melakukan kegiatan di bidang lain.

Kondisi fisik/kebugaran pembelajar mempengaruhi Motivasi Belajar dikarenakan dalam kondisi yang kelelahan, maka seseorang cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk belajar ataupun melakukan aktivitas yang lainnya. Begitu juga sebaliknya, jika kondisi fisik seseorang segar bugar, maka motivasi untuk mencapai tujuan cenderung tinggi.

Menurut Eva Latipah (2012: 178) seseorang dapat termotivasi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi, meliputi:

1). Minat

Minat adalah suatu bentuk motivasi intrinsik. Siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami efek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan. Terdapat dua jenis minat yaitu minat situasional dan minat pribadi. Minat situasional dipicu oleh sesuatu di lingkungan sekitar, seperti hal-hal yang baru, berbeda, dan tak terduga; demikian juga hal-hal yang melibatkan tingkat aktivitas tinggi atau emosi yang kuat. Siswa juga cenderung dibuat

penasaran oleh topik-topik yang berkaitan dengan orang dan budaya. Karya fiksi lebih menarik dan memikat ketika mencakup tema dan karakter yang dapat diidentifikasi secara pribadi oleh siswa. Buku teks dan karya nonfiksi lainnya lebih menarik ketika mudah dipahami dan memiliki hubungan antaride yang lebih jelas.

2). Ekspektasi dan Nilai

Sejumlah pakar mengemukakan bahwa motivasi untuk melakukan sebuah tugas tertentu tergantung pada dua variabel yang bersifat subyektif. Variabel pertama, siswa harus memiliki harapan yang tinggi (ekspektasi) bahwa mereka akan sukses. Variabel kedua adalah nilai, yaitu keyakinan siswa bahwa ada manfaat langsung dan tidak langsung dalam pengerjaan sebuah tugas.

3). Tujuan

Sebagian besar perilaku manusia mengarah pada tujuan (*goals*) tertentu. Beberapa tujuan merupakan sasaran jangka pendek dan temporer; beberapa tujuan lainnya merupakan sasaran jangka panjang dan relatif bertahan lama. Tujuan yang erat kaitannya dengan pembelajaran adalah tujuan prestasi.

Dalam tujuan prestasi terdapat empat jenis tujuan yaitu tujuan penguasaan, tujuan performa, tujuan pendekatan performa, dan tujuan penghindaran performa. Tujuan

penguasaan (*mastery goals*) merupakan hasrat untuk memperoleh pengetahuan baru atau menguasai keterampilan baru. Tujuan performa merupakan hasrat untuk menampilkan diri sebagai orang yang kompeten di mata orang lain. Tujuan pendekatan performa merupakan hasrat untuk terlihat baik dan mendapatkan penilaian positif dari orang lain, dan tujuan penghindaran performa merupakan hasrat untuk tidak terlihat berpenampilan buruk atau menerima penilaian yang negatif dari orang lain.

4). Atribusi

Menurut Heider sebagaimana yang dikutip oleh Smith (2012), atribusi adalah cara seseorang memandang penyebab dari suatu hasil. Atribusi penyebab dikategorikan ke dalam tiga dimensi. Dimensi pertama adalah internal-eksternal; terjadi apabila individu menganggap bahwa kesuksesan terjadi karena kemampuannya, begitu pula sebaliknya pada dimensi eksternal. Dimensi kedua adalah stabilitas, dimensi terakhir adalah dapat tidaknya dikontrol.

5). Ekspektasi dan Atribusi Guru

Ketika para guru memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap siswa, mereka menyajikan lebih banyak materi pelajaran dan topik-topik yang lebih sulit, lebih sering berinteraksi dengan siswa, menyediakan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk

merespons, serta memberikan umpan balik positif dan spesifik.

Sebaliknya, ketika para guru memiliki ekspektasi yang rendah untuk siswa-siswa tertentu, mereka memberikan sedikit tugas sulit, mengajukan pertanyaan yang lebih mudah, memberikan kesempatan lebih sedikit untuk berbicara di kelas, serta memberikan umpan balik tentang respons siswa.

d) Indikator mengukur Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2012: 23) indikator Motivasi Belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1). Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki target untuk sukses dalam proses pembelajaran.
- 2). Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa menyadari bahwa belajar adalah suatu kebutuhan.
- 3). Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4). Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa mendapatkan nilai dan penghargaan yang memacunya untuk lebih baik lagi.
- 5). Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Siswa tidak jenuh dan fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung.
- 6). Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan yang kondusif dapat dibangun melalui peran teman, guru, dan keluarga.

Jika seorang siswa memiliki indikator-indikator tersebut artinya siswa sudah memiliki motivasi untuk belajar. Hal-hal yang mempengaruhi proses pembelajaran harus dikondisikan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Siswa dengan indikator motivasi rendah dapat diperbaiki dengan memperhatikan faktor-faktor penyebabnya. Indikator pengukuran peningkatan motivasi pada penelitian ini menggunakan klasifikasi di atas.

2. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1997) dalam Azhar Arsyad (2006: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Daryanto (2013: 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi,

penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Menurut Daryanto (2013: 5), secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, *auditori*, dan *kinestetiknya*
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.

b) Jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Media dalam pendidikan memiliki beragam bentuk yang secara umum oleh Amir Hamzah Suleiman (1981: 21) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Media Audio, yaitu media yang dapat menghasilkan bunyi seperti *cassete*, *tape recorder*, dan radio.
- 2) Media Visual, yaitu media yang dapat memperlihatkan rupa dan bentuk. Media visual terbagi menjadi:
 - a) Media visual dua dimensi, yang terdiri dari media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan (gambar-gambar, lembaran balik, *stick figures*, wayang beber, grafik, poster, foto, dan lain-lain) dan media visual dua dimensi pada bidang transparan (slide, film strip, dan lembar transparansi).
 - b) Media visual tiga dimensi, yaitu media yang seperti model dan benda yang serupa.

Menurut Azhar Arsyad (2011: 37) juga mengelompokkan media dalam beberapa jenis, yaitu:

- 1). Media cetak. Contohnya buku teks, pamflet, dan koran
- 2). Media pajang. Contohnya papan tulis, papan diagram, papan magnet, papan kain, mading, dan pameran.'
- 3). *Overhead Transparancis* (OHP). Transparansi yang di proyeksikan dapat berupa huruf, lambang gambar dan grafik atau kombinasinya.
- 4). Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat didengar sesuai kebutuhan

- 5). Seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup. Film bingkai diproyeksikan melalui slide projector.
- 6). Komputer. Teknologi yang memudahkan dalam pembuatan dan penyampaian pesan/informasi

Secara garis besar media dapat dibagi ke dalam tiga bentuk yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui komik termasuk dalam jenis media visual dua dimensi yang dicetak. Jenis media pembelajaran dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif.

c) **Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai tiga ciri, sebagai berikut:

- 1) Ciri fiksatif, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian. Misalnya, video tape, foto, audio tape, disket, CD, film, suatu waktu dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu.
- 2) Ciri *manipulative*, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.

- 3) Ciri *distributive*, berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

d) **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Secara umum media pembelajaran dibagi tiga macam, sebagai berikut:

- 1) Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara.
- 2) Media visual adalah media menampilkan gambar diam.
- 3) Media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori di antaranya:

- 1) Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
- 2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, foto
- 3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- 4) Proyeksi visual diam: *Over Head Transparent* (OHT), slide
- 5) Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
- 6) Visual gerak: film bisu
- 7) Audio visual gerak: video/VCD/televisi
- 8) Objek fisik: benda nyata, model
- 9) Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran
- 10) Komputer

e) **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 2-3) adalah media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Sedangkan manfaat media pembelajaran antara lain pembelajaran menjadi lebih menarik, bahan pengajaran lebih jelas maknanya dan lebih mudah dipahami, metode mengajar menjadi lebih bervariasi, dan siswa akan lebih aktif.

Sebuah media pembelajaran tentunya harus memiliki sebuah fungsi atau manfaat bagi proses pembelajaran, menurut Hujair AH. Sanaky (2009: 6) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Apabila guru menggunakan media pembelajaran dengan tepat, maka proses pembelajaran akan berjalan

efektif sehingga media pembelajaran dapat berfungsi untuk merangsang pembelajaran siswa. Selain fungsi diatas, Azhar Arsyad (2010: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan–temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain fungsi yang beragam, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat. manfaat Media pengajaran menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian suatu informasi sehingga meningkatkan proses hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan Motivasi Belajar, interaksi siswa, dan kemandirian belajar siswa.
- 3) Mengatasi keterbatasan daya indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi.

Menurut Rayandra Asyhar (2012: 39), media pembelajaran dapat membangkitkan Motivasi Belajar peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Dapat disimpulkan peran media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar yang mengandung pesan/isi didalamnya. Media membantu guru menyampaikan materi dan dapat membangkitkan Motivasi Belajar siswa.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. Jadi manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan Motivasi Belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

f) **Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat. Agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat pada tujuan.

Wina Sanjaya (2013: 173) mengemukakan prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- 3) Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang digunakan diperhatikan efektivitas dan efisiensinya.
- 5) Kesesuaian media pembelajarn dengan kemampuan guru terkait teknis penggunaannya.

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa dan guru. Jika prinsip-prinsip tersebut terpenuhi, suatu media sudah layak untuk digunakan.

g) **Pengembangan Media Pembelajaran**

1) **Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran**

Arief S Sadiman dkk. (2010: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas
- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Menulis naskah media
- f) Mengadakan tes dan revisi

2) **Kriteria Pemilihan Media**

Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70-73), yaitu:

- a) Kesesuaian dengan tujuan

- b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- c) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa
- d) Kesesuaian dengan teori
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

3) Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) ada 3 aspek penilaian media pembelajaran yakni:

a) Aspek rekayasa lunak, terdiri dari:

- (1) Efektifitas dan efisiensi dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- (2) *Reliable* (handal)
- (3) *Maintenable* (dapat dipelihara/ dikelola)
- (4) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana)
- (5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau *tool* untuk pengembangan

b) Aspek desain pembelajaran

- (1) Kejelasan tujuan pembelajaran
- (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- (3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- (4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran

- (5) Interaktivitas
- (6) Pemberian Motivasi Belajar
- (7) Kontekstual dan aktualitas
- (8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- (9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- (10) Ketepatan dan ketepatan alat evaluasi
- (11) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

c) Aspek komunikasi visual

- (1) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran
- (2) Kreatif dalam ide sehingga menunjang gagasan baru
- (3) Sederhana tapi memikat
- (4) Audio (narasi, *sound effect*, *background*)
- (5) Visual (*layout design*, typography, warna)
- (6) Media bergerak (animasi, *movie*)
- (7) *Layout interactive*

Berdasarkan Standar penilaian buku oleh pusat perbukuan DepDikNas tahun 2003, bahwa standar penilaian buku atau bahan ajar dari segi materi perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

a) Aspek materi

- (1) Kelengkapan materi
- (2) Keakuratan materi
- (3) Kegiatan yang mendukung materi

- (4) Kemutakhiran materi
- (5) Materi mampu meningkatkan kompetensi siswa
- (6) Materi mengikuti sistematika keilmuan
- (7) Materi mengembangkan keterampilan dan kemampuan berfikir
- (8) Materi merangsang siswa untuk mencari tahu
- (9) Penggunaan notasi atau simbol

b) Aspek Penyajian

- (1) Organisasi penyajian umum
- (2) Organisasi penyajian bab-sub bab
- (3) Penyajian mempertimbangkan kebermanfaatan dan kebermaknaan
- (4) Melibatkan siswa secara aktif
- (5) Mengembangkan proses pembentukan pengetahuan
- (6) Tampilan umum
- (7) Variasi dalam cara penyampaian informasi
- (8) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- (9) Anatomi
- (10) Memperhatikan kode etik hak cipta

c) Aspek bahasa

- (1) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- (2) Peristilahan
- (3) Kejelasan bahasa

(4) Kesesuaian bahasa

Berdasarkan pendapat mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran seperti kajian diatas, maka peneliti menerapkan aspek materi, bahasa dan penyajian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi beserta guru akuntansi dan ahli media. Kriteria penilaian untuk ahli materi dan guru akuntansi adalah:

- a) Kesesuaian materi dengan SK dan KD
- b) Kebenaran konsep
- c) Keakuratan materi
- d) Penyampaian materi secara sistematis
- e) Meningkatkan kompetensi siswa
- f) Menggunakan bahasa yang baik dan benar
- g) Kesesuaian bahasa
- h) Melibatkan siswa secara aktif
- i) Mempertimbangkan Kebermanfaatan dan kebermanaknaan

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek yaitu aspek tampilan visual dan desain pembelajaran.

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media adalah:

- a) Kejelasan fitur tombol pada halaman beranda (*Home Page*)
- b) Kejelasan media gambar

- c) Kesesuaian format
- d) Keseimbangan garis, bentuk, ruang dan tulisan
- e) Tampilan gambar
- f) Tipografi
- g) Pemberian Motivasi Belajar
- h) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK dan KD
- i) Interaktivitas
- j) Kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran
- k) Mudah digunakan dalam pembelajaran

3. *Adobe Flash*

a) **Pengertian *Adobe Flash***

Adobe Flash merupakan (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan piranti lunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe Systems Incorporated*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.

Berdasarkan pada Galih Pranowo (2011: 1), *Adobe Flash CS5* merupakan salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, *flash* dapat diaplikasikan untuk

pembuatan aplikasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, *banner* iklan, *website*, *game*, presentasi dan sebagainya.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi lainnya.

b) **Keunggulan *Adobe Flash***

Keunggulan program *Adobe Flash* sebagai berikut:

- 1) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak
- 2) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik
- 3) Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi.
- 4) Dapat membuat *website*, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, *banner* di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan *handphone*.

- 5) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, *Handphone*.
- 6) Adanya *Actionscript*. Dengan *actionscript* dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file. Karena adanya *actionscript* ini juga *Flash* dapat untuk membuat *game* karena *script* dapat menyimpan *variable* dan nilai, melakukan perhitungan, dan sebagainya yang berguna dalam game. Selain itu, *Flash* adalah program berbasis vektor.

Dalam Galih Pranowo (2011: 2), keunggulan *Adobe Flash CS5* adalah terletak pada fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh *Adobe System Incorporated*, yang tidak ada pada *Adobe Flash* generasi sebelumnya yang dikeluarkan di tahun 2008, *Adobe Flash CS5*. *Adobe Flash CS5* memiliki beberapa fitur terbaru yang sangat mengagumkan untuk memperindah serta memperkaya tampilan dari suatu desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *Adobe Flash CS5*.

- 1) *Object-based Animation*
- 2) *Motion Editor Panel*
- 3) *Motion Tween Presets*
- 4) *Inverse Kinematics with The Bone tool*
- 5) *3D Transformations*
- 6) *Decorative Drawing with the Deco tool*

4. *Computer Based Instruction (CBI)*

a) *Pengertian Computer Based Instruction (CBI)*

Computer Based Instruction (CBI) merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer dalam proses belajar mengajarnya. CBI merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.

Pada CBI komputer menjadi pusat pembelajaran (*center of learning*) dimana siswa berperan lebih aktif dalam mempelajari suatu materi dengan media utama komputer. Dalam hal ini materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau *software* animasi (seperti *flash* dll.) Pemrograman materi pembelajaran tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian contoh soal, tugas-tugas dan soal-soal latihan.

b) *Tujuan Computer Based Instruction (CBI)*

Beberapa tujuan CBI sebagai berikut:

- 1) Tujuan dari pembelajaran melalui CBI model tutorial adalah untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (*Mastery*) kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya.
- 2) Tujuan dari *Instructional games* adalah untuk menyediakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa.

- 3) Dengan menggunakan berbagai macam modul multimedia yang berbeda, perangkat lunak dapat membantu mengajar siswa potongan bahan kurikulum. Siswa mulai belajar melalui penggunaan tutorial, terus belajar melalui praktek dibimbing, menambah pemahaman mereka dengan menonton animasi atau menjalankan simulasi, menikmati menerapkan materi belajar dengan bermain game, dan akhirnya, menunjukkan bahwa mereka telah belajar materi dengan mengambil tes.

c) **Konsep Pembelajaran dalam *Computer Based Instruction***

Pembelajaran interaktif menurut Darmawan (2014: 36) tidak hanya sekedar memindahkan teks dalam buku atau modul menjadi pembelajaran interaktif, tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk dibuat pembelajaran interaktif. Materi yang ditampilkan tidak hanya sekedar teori yang tertulis, namun berisi proses yang sesungguhnya, sehingga mempermudah pemahaman bagi siswa tanpa harus menghadapi objek secara nyata.

d) **Konsep Multimedia dalam *Computer Based Instruction***

Multimedia menurut sudut pandang ahli media, bahwa multimedia dipandang sebagai pemanfaatan “banyak” media yang digunakan dalam proses interaksi penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, salah satunya dalam konteks pembelajaran antara guru dan peserta didik,

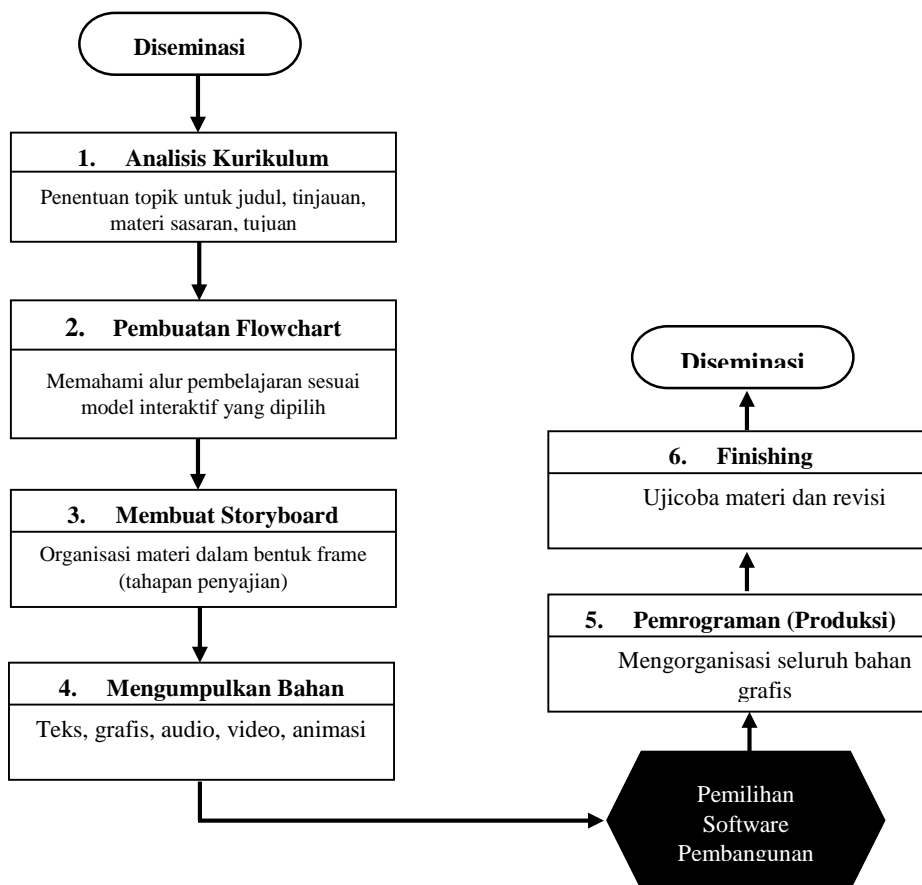
Pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif menurut Darmawan (2014: 33) harus bercirikan karakteristik sebagai berikut:

- a. *Content Representation*
- b. *Full color and high resolution*
- c. Melalui media elektronik
- d. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi
- e. Respon pembelajaran dan penguatan
- f. Mengembangkan prinsip *self evaluation*
- g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

Computer Based Instruction sebagai salah satu metode dalam pembelajaran tidak lepas dari peran multimedia yang sebagai salah satu penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer. Dalam aplikasinya multimedia harus sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan sebagai pembelajaran interaktif.

Diawali dengan analisis kurikulum yang ditunjukkan dengan adanya kegiatan observasi untuk menentukan topik, materi sasaran dan tujuan penelitian. Pembuatan *flowchart*, bertujuan untuk memahami alur pembelajaran sesuai media yang dipilih. Perancangan *storyboard*, yaitu pengorganisasian materi dalam bentuk *frame*. Diikuti oleh pengumpulan bahan berupa teks, audio, maupun animasi. Setelah keempat tahapan tersebut, maka dilakukan pemilihan *software* yang tepat untuk membuat media yang dipilih, dilanjutkan dengan proses

produksi media, ujicoba, revisi dan finishing. Ilustrasi dijelaskan dalam gambar 1.



Gambar 1 Prosedur Pengembangan Program Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran (Darmawan 2014: 34)

Dalam proses pengembangan program multimedia interaktif, yang pertama dilakukan adalah analisis kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan topik untuk judul, tinjauan, materi sasaran, dan tujuan. Setelah dilakukan analisis kurikulum maka membuat *flowchart* sesuai dengan alur pembelajaran model interaktif yang dipilih. Selanjutnya yaitu pembuatan *storyboard*. *Storyboard*

melakukan organisasi materi dalam bentuk *frame*. Kemudian langkah selanjutnya mengumpulkan bahan, mulai dari teks, grafis, Gambar 1

Prosedur Pengembangan Program Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran (Dalam Darmawan 2014: 34) animasi, video, dan gambar. Setelah dilakukan proses dari nomor 1 sampai 4 maka kemudian dilakukan pemilihan *software* untuk proses pembangunan media. Selanjutnya dilakukan proses produksi dengan mengorganisasi seluruh bahan. Langkah terakhir selanjutnya finishing maka dilakukan uji coba dan revisi.

e) **Prinsip Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI)**

Menurut Rusman (2011: 98-99) prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut:

1) Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran

Dalam pengembangan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran

2) Berorientasi pada Pembelajaran Individual

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh masing-masing siswa di laboratorium komputer. Hal ini memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

3) Berorientasi pada Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara mandiri, di mana guru hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer.

4) Berorientasi pada Pembelajaran Tuntas

Pembelajaran berbasis komputer semua siswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar.

f) **Model Pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI)**

Jenis model pembelajaran CBI dalam aplikasi pembelajaran diantaranya:

1) Model *Drills*

Model *drills* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model *drills* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan terus menerus maka akan tertanam dan menjadi kebiasaan. Selain itu model ini pun menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagian suatu cara mengulangi bahan latihan. Model ini berasal dari model pembelajaran Herbart yaitu model asosiasi dan ulangan

tanggapan. Melalui model ini maka akan memperoleh tanggapan pembelajaran dari siswa. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dan kecakapan. Adapun tujuan model drills ini adalah memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang lebih konkret dengan penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

2) Model Tutorial

Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Itu sebabnya kegiatan ini sering dikaitkan dengan program pembelajaran modular. Sistem pembelajaran ini direalisasikan dalam bentuk, yakni pusat belajar modular, program pembinaan jarak jauh dan sistem belajar jarak jauh.

Sedangkan tujuan pembelajaran tutorial, yaitu sebagai berikut:

- a) Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam software pembelajaran, melakukan usaha-usaha pengayaan materi yang relevan.

- b) Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri.
- c) Untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari.

3) Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mengikuti suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis. Secara umum tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut: pengenalan, penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2 dan seterusnya), pernyataan dan respon jawaban, penilaian respons, pemberian *feedback* tentang respons, pembedaan, segmen pengaturan pengajaran dan penutup.

4) Model *Intructional Games*

Intructional Games merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan instructional games adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui permainan yang mendidik. Instructional games tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

5. Model *Research and Development*

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian ini memerlukan beberapa metode dalam proses pengembangan produk, antara lain jenis penelitian survei dengan eksperimen atau *action research* dan evaluasi. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, atau alat evaluasi dan perangkat pembelajaran. Tahap penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran dapat dianalisis dari serangkaian tugas pendidik dalam menjalankan tugas pokok mulai dari merancang, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi pembelajaran. Sistem pembelajaran yang dikembangkan bermakna luas, karena sistem terdiri dari komponen input, proses dan output.

Dalam kajian terdapat dua model penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran, yaitu :

a) Model 4D

Menurut Thiagarajan (1974) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 195). ada empat tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan namanya 4-D. Empat tahapan dalam prosedur 4-D antara lain:

- 1) *Define*, yaitu tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan secara teoritik (studi pustaka) dan empirik (studi lapangan). Dalam tahap ini, setelah peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan maka selanjutnya peneliti harus melakukan studi literatur, observasi, survei lapangan, dan sebagainya.
- 2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik.
- 3) *Develop*, yaitu melakukan kajian empirik mengenai pengembangan produk awal. Kajian empirik ini berupa uji coba, revisi, dan validasi.
- 4) *Disseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir produk yang dikembangkan kepada seluruh populasi.

b) Model ADDIE

Menurut Endang Mulyatiningsih (2002:200), ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model

4D. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data yang telah diuraikan sebelumnya. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut ini diberikan contoh kegiatan pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu:

1) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis

misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

2) *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3) *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

5) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir

tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE atau singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Hal ini dikarenakan dalam model ADDIE langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang pernah dilakukan serta berhubungan dengan sumber media pembelajaran alternatif adalah:

1. Penelitian dari Defri Satria. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan multimedia pembelajaran CBI berdasarkan penilaian dari : 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,83 yang termasuk kategori Sangat

Layak; 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,16 yang termasuk kategori Layak; 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,83 yang termasuk kategori Sangat Layak; dan 4) Siswa menunjukkan rata-rata skor 4,53 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media media pembelajaran akuntansi perusahaan jasa. Perbedaan penelitian Defri Satria dengan penelitian ini adalah materi, tempat, tampilan media, dan peningkatan Motivasi Belajar. Persamaan penelitian Defri Satria dengan penelitian ini adalah media yang diterapkan, yaitu *Computer Based Instruction*.

2. Penelitian dari Yahyati Aulia. (2015). Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Metode *Computer Based Instruction* pada Pelajaran TIK (Kelas VIII SMP N 39 Semarang). Hasil validasi menunjukkan kesesuaian materi dengan silabus mencapai 93%, relevansi menurut guru 82,5% sedangkan menurut siswa 81,41%. Isi materi pembelajaran menurut guru sudah mencapai 90% sedangkan menurut siswa 86,41%. Validasi perangkat lunak dalam aspek kemudahan pengoperasian mendapat persentase 87,50%, menu navigasi 83,75%, dan desain tampilan 95,45%. Perangkat yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yaitu Microsoft 7, Adobe Flash Player, Ispring Suite 7, dan Microsoft Power Point 2010. Sedangkan perangkat keras yang digunakan meliputi *Processor Intel ® Core TM i5*, memory 4096 RAM dan available harddisk 500 MB. Kesimpulan yang didapat secara keseluruhan media pembelajaran layak dan

efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian Yahyati Aulia dengan penelitian ini adalah media yang digunakan, yaitu *Computer Based Instruction*. Perbedaan penelitian Yahyati Aulia dengan penelitian ini adalah tidak adanya peningkatan Motivasi Belajar, perbedaan tempat dan waktu penelitian, dan perbedaan materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media.

3. Amalia Rahmi Hanum (2013) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Sinematografi untuk meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik kelas X MAN Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi, mendapatkan media pembelajaran, dan mengetahui peran media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi dalam meningkatkan kualitas motivasi peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilaksanakan di MAN Yogyakarta III pada bulan Mei 2013. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Media pembelajaran berbasis sinematografi dikembangkan dengan prosedur dari tahap pra produksi, produksi, pasca produksi, validasi dan evaluasi, serta uji coba I dan uji coba II. Hasil dari validasi ahli materi pada aspek materi dan aspek umum, aspek sinematografi, dan aspek pembelajaran adalah baik. Penilaian media oleh peserta didik pada ujicoba I berdasarkan aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek media adalah baik. Begitu juga penilaian media pada ujicoba II

adalah baik. Terbukti bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi mampu meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik. Peningkatan motivasi tergolong dalam kategori tinggi dan tidak ditemukan peserta didik yang mengalami penurunan Motivasi Belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis sinematografi layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik. Persamaan penelitian Amalia Rahmi Hanum dengan penelitian ini adalah sama-sama mengukur peningkatan Motivasi Belajar. Perbedaan penelitian Amalia Rahmi Hanum dengan penelitian ini adalah berbeda tempat penelitian, waktu penelitian, media yang digunakan, dan materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media.

C. Kerangka Berfikir

Motivasi Belajar seharusnya ada dalam diri siswa sejak dini untuk meraih prestasi belajar yang memuaskan di segala mata pelajaran. Realitanya berbanding terbalik dengan apa yang terjadi saat ini. Hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor, yang terjadi pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Tempel pada tahun ajaran 2015/2016 adalah kurangnya inovasi model dan media pembelajaran. Pembelajaran akuntansi masih bersifat konvensional yang ditandai dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, dan latihan. Keadaan tersebut secara tidak langsung membuat Motivasi Belajar siswa menurun. Masalah tersebut bisa berdampak pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran adalah kegiatan guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Berbagai cara dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sesuai dengan inteligensi, minat, kecepatan, dan tujuan masing-masing dan pembelajaran sekarang menggunakan berbagai metode dan media. Media sederhana sampai pada penggunaan komputer dalam pembelajaran dan berbagai pendekatan pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, suasana belajar menjadi lebih mudah, menarik, dan tidak monoton. Media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan media dalam pembelajaran dapat membuat siswa konsentrasi dan fokus terhadap materi yang disampaikan karena dikemas secara menarik dan interaktif. Penggunaan komputer dalam media pembelajaran oleh pendidik membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, karena dengan media komputer guru secara otomatis telah menggunakan beberapa media sekaligus. Misalnya dengan media berbasis komputer pendidik mempresentasikan gambar, film, suara, dan media lainnya.

Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah Motivasi Belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan *software* sudah biasa dilakukan oleh para guru untuk memberikan materi ajar kepada siswa. *Adobe Flash* merupakan salah satu *software* dengan menghadirkan fitur berbeda yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber

belajar. Ada beberapa kendala yang dihadapi baik dari guru maupun siswa yang berhubungan dengan pelajaran akuntansi. Pertama, jika pemahaman akuntansi siswa yang rendah, maka akan berdampak pada hasil belajarnya. Kedua, jika dilihat dari metode belajar yang digunakan guru pada saat ini, siswa cenderung akan bosan dengan metode ceramah tanpa menggunakan pemanfaatan teknologi. Siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru ketika berada di kelas. Berdasarkan kasus diatas, salah satu *solving problem*-nya adalah pengembangan media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Adobe Flash dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk memecahkan masalah-masalah tersebut. *Adobe Flash* hadir dalam bentuk media visual yang dapat menggugah semangat belajar siswa dengan tampilan-tampilan yang menarik. *Adobe Flash* dapat dirancang sebagai sumber belajar alternatif. Materi akuntansi dapat dirancang terlebih dahulu sebelum diajarkan kepada siswa, sehingga siswa juga dituntut lebih aktif dalam belajar. Selain itu keuntungan yang didapatkan menggunakan *Adobe Flash*, siswa dapat belajar terlebih dahulu sebelum materi akuntansi diajarkan di kelas, sehingga waktu yang digunakan di dalam kelas untuk menjelaskan materi tersebut dapat lebih efisien.

Peran guru dalam pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran cenderung sebagai fasilitator, peserta didik menjadi lebih aktif dan menjadi pusat pembelajaran (*student centered*) Sementara pada beberapa media yang digunakan oleh guru, guru cenderung aktif dalam

memperagakan media ataupun memberi informasi/penjelasan tentang kaitan media dan materi pembelajaran.

Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan menggunakan *Adobe Flash* dipilih karena program ini sangat andal dan populer di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur terbaru telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunaannya. Penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran membuat siswa antusias karena pemusatan perhatian siswa lebih terfokus. Perubahan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer untuk mempermudah pembelajaran akuntansi.

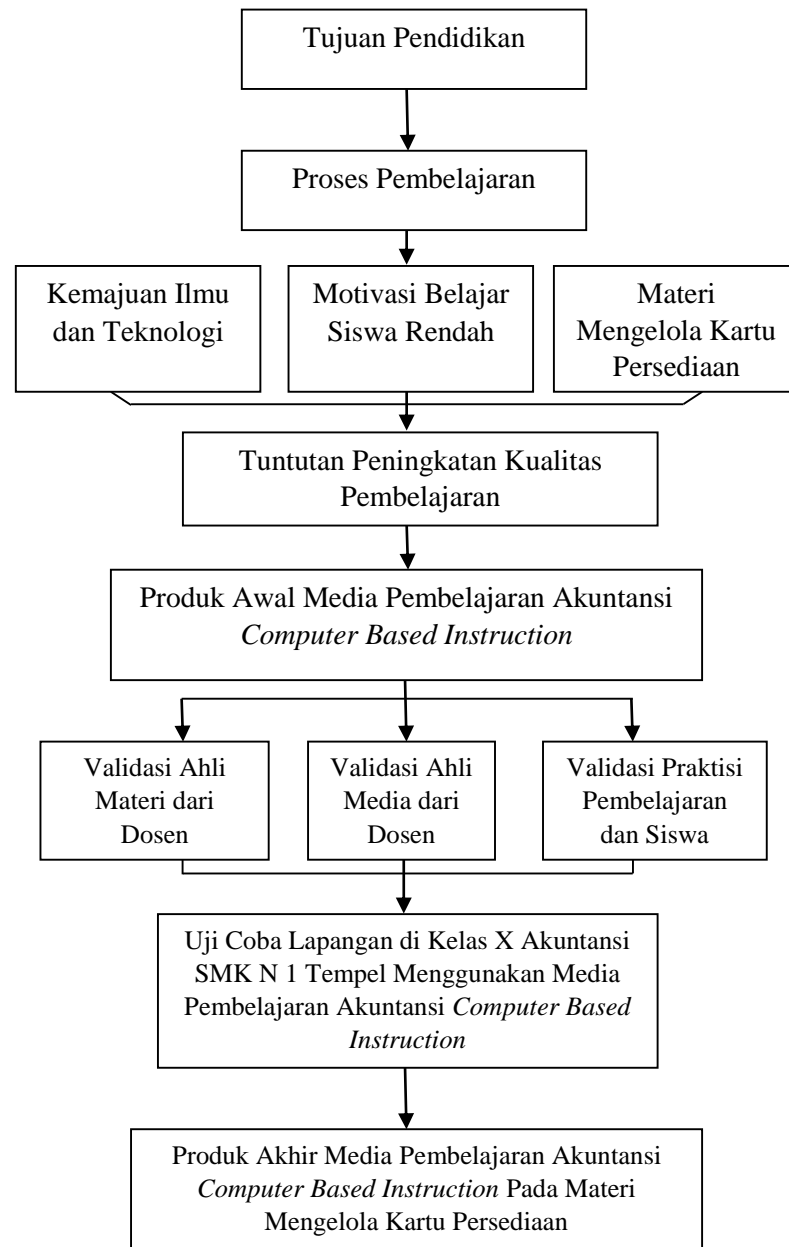
Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif, diharapkan motivasi siswa untuk belajar mandiri bisa meningkat. Secara tidak langsung tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga semakin besar, efeknya bisa saja mempengaruhi prestasi belajar ke arah yang positif. Target yang dicanangkan kemungkinan dapat terealisasi.

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* memanfaatkan *software Adobe Flash*. Untuk menjalankan program ini, cukup *double click* pada file Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, selanjutnya otomatis terbuka halaman awal media (*homepage*). Halaman awal berisi menu-menu umum seperti menu kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran yaitu mengelola kartu persediaan, *quiz*, dan video tutorial. Kompetensi dasar dan indikator mengacu pada silabus kelas X SMKN 1 Tempel tahun ajaran 2015/2016. Materi pelajaran yang dipilih untuk

dikembangkan dalam media adalah garis besar gagasan materi, sehingga tidak serta merta memindahkan kata kata dari buku ke media. Garis besar materi justru lebih mudah diingat daripada harus membaca beberapa paragraf materi yang sama, tujuannya adalah mempermudah siswa dalam memahami materi mengelola kartu persediaan. Pada menu selanjutnya ada fitur *quiz*, ini sebagai salah satu alat test daya ingat siswa. *Quiz* berisi 10 soal pada setiap indikator, ketika siswa menjawab benar maka akan mendapat nilai 1, namun KKM yang harus ditempuh adalah 7,5 jadi siswa harus menjawab setidaknya 8 soal dengan benar agar mencapai KKM. Dengan tantangan tersebut, secara tidak langsung membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam membaca soal, mengingat materi dan menjawab soal. Pada menu lain yaitu video tutorial, dijelaskan ilustrasi materi dalam bentuk *audio visual*. Bisa menjadi pengganti guru dalam menjelaskan materi, namun daya tarik siswa untuk memperhatikan video lebih besar karena video dibuat dengan grafik yang menarik. Media ini dianjurkan diterapkan dalam skema *1 man 1 computer*, karena setiap siswa bisa fokus pada 1 komputer, tidak berbagi konsentrasi dengan *user* lain.

D. Paradigma Penelitian

Yang dimaksud paradigma penelitian dalam konteks penelitian ini adalah tahap-tahap pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.



Gambar 2. Paradigma penelitian pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, dapat dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah teknis yang dilakukan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*) dengan materi Akuntansi Mengelola Kartu Persediaan?
2. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan materi Mengelola Kartu Persediaan dari aspek materi, kebahasaan, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran?
3. Bagaimana penilaian ahli media mengenai Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan materi Mengelola Kartu Persediaan dari aspek rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran akuntansi mengenai Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan materi Mengelola Kartu Persediaan dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, kebahasaan, dan efek bagi strategi pembelajaran?
5. Bagaimana penilaian siswa mengenai Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dari aspek pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual?

6. Bagaimana Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tempel baik sebelum dan sesudah mengaplikasikan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Menurut Sugiyono (2012: 297), metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jl. Magelang KM 17, Margorejo, Tempel, Sleman. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Mei sampai bulan Agustus 2016 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian (subjek uji coba produk) adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang guru, dan siswa kelas X Akuntansi 2 SMKN 1 Tempel yang berjumlah 30 siswa. Alasan pemilihan kelas X Akuntansi 2 adalah berdasarkan wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang mempunyai Motivasi Belajar

paling rendah. Sementara itu, objek penelitiannya adalah Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* serta peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carrey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200).

Berikut ini tahap pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* menggunakan model ADDIE, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan dan menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Analisis perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diterapkan. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan oleh SMK Negeri 1 Tempel pada tahun ajaran 2015/2016 adalah KTSP. Penyesuaian isi materi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student centered*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *storyboard*. Penentuan materi dan pengumpulan buku-buku untuk pembuatan soal beserta jawaban.

b. Menyusun Materi, Soal, dan Kunci Jawaban

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi yang akan dikembangkan pada media yang dibuat dari berbagai sumber

referensi. Materi tersebut kemudian dibuat menjadi file yang berbeda untuk memudahkan pada saat pembuatan media. Materi yang dibuat dalam format *Microsoft Word* dan *PowerPoint*. Soal dan kunci jawaban dibuat sesuai dengan materi yang disajikan, begitu juga dengan contoh soal yang diberikan pada media ini.

c. Perangkat

Peneliti mengumpulkan informasi perangkat yang digunakan untuk pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk

Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* menggunakan *Adobe Flash Professional*. Seluruh bahan yang sudah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang dirancang.

b. Validasi Ahli

Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* di validasi oleh ahli media (dosen), ahli materi (dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan), praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa).

c. Revisi I

Setelah proses validasi, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* di revisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli media supaya lebih menarik, dan pembetulan kesalahan materi dari ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* di uji cobakan kepada 30 siswa kelas X SMK Negeri 1 Tempel. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon siswa mengenai Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

b. Revisi II

Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* tahap II berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir peneliti mengukur ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yaitu meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Peneliti mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh objek penelitian. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian tentang Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan data pendapat/respon siswa mengenai Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner (angket). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 142).

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Angket dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa sebagai bahan mengevaluasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

Data angket penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dihitung menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. Skala *Likert* dalam mengukur kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* menggunakan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sugiyono, 2012: 93).

Berikut ini merupakan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian:

a. Angket validasi ahli materi

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Kesesuaian materi dengan indikator	2
		Aktualitas materi	3
		Kelengkapan materi	4
		Sistematis, alur logika jelas,	5, 6
		Kejelasan contoh-contoh	7
		Kemudahan materi untuk dipahami	8
2.	Soal	Kejelasan rumusan soal	9
		Kelengkapan soal	10
		Kebenaran konsep soal dan kunci jawaban	11,12
		Jumlah dan variasi soal	13,14
3.	Kebahasaan	Komunikasi bahasa	15
		Ketepatan penggunaan istilah	16
4.	Efek bagi Strategi Pembelajaran	Pemberian Motivasi Belajar	17,18
		Interaktivitas	19
		Pemberian pemahaman	20

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

b. Angket validasi Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
		Reliabilitas media	3,4
		Kompatibilitas media	5,6
		Pemaketan yang terpadu	7
		Kelengkapan dokumentasi	8,9
		Usabilitas media	10,11
2.	Komunikasi Visual	Kreatif	12,13,14
		Tipografi	15,16,17,18
		Komunikasi Visual	19,20,21
		Animasi	23
		Ikon Navigasi	24,25

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

c. Angket untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Reliabilitas media	1
		Pemaketan yang terpadu	1
		Kelengkapan dokumentasi	1
2.	Desain Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
		Kesesuaian materi dengan indikator	5
		Aktualitas materi	6
		Kejelasan alur logika	7
		Kejelasan contoh-contoh	8
		Kemudahan materi untuk dipahami	9
		Kejelasan rumusan soal	10
		Kebenaran konsep soal dan kunci jawaban soal	11,12
3.	Komunikasi Visual	Kreatif	13
		Audio	14

No	Aspek	Indikator	No. Butir
3.	Komunikasi Visual	Visual	15,16
		Animasi	17
		Ikon Navigasi	18
		Video	19
4.	Bahasa	Penggunaan bahasa	20
		Penggunaan Istilah	21
5.	Efek bagi Strategi Pembelajaran	Kemandirian belajar	22
		Pemberian pengetahuan	23
		Pemberian Motivasi Belajar	24

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

d. Angket validasi siswa

Tabel 4. Kisi-kisi Angket untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	Reliabilitas media	1
		Pemaketan yang terpadu	1
		Kelengkapan dokumentasi	1
2.	Desain Pembelajaran	Kejelasan contoh dan pembahasan materi	4,5
		Kejelasan alur logika	6
		Rumusan soal	7
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa	8
4.	Komunikasi Visual	Audio	9
		Visual	10
		Ikon Navigasi	11
		Animasi	12
		Kreatif	13
		Video	14
5.	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	Kemandirian belajar	15
		Pemberian pengetahuan	16
		Pemberian Motivasi Belajar	17

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

e. Angket motivasi peserta didik

Tabel 5. Kisi-kisi angket peningkatan motivasi siswa

No	Indikator	No. Butir
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2*,3,4
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6*,7,8
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9, 10*, 11, 12,13
4	Adanya penghargaan dalam belajar	14,15,16*,17
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	18,19,20*,21
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dengan baik	22,23*,24,25,26

Sumber: Hamzah B Uno (2013:23)

F. Uji Validitas Instrumen

Instrumen yang diuji coba adalah lembar angket Motivasi Belajar Siswa.

Pengujian angket dilakukan kepada 30 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri

1 Tempel. Adapun uji coba yang dilaksanakan meliputi:

1) Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Menghitung validitas angket menggunakan Rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Suharsimi Arikunto, (2013: 123) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y
 N = jumlah responden
 $\sum X$ = jumlah skor butir item

$$\begin{aligned}\Sigma Y &= \text{jumlah skor total item} \\ \Sigma X^2 &= \text{jumlah skor kuadrat butir item} \\ \Sigma Y^2 &= \text{jumlah skor total kuadrat butir item}\end{aligned}$$

Pengujian ini untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen valid atau tidak. Nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Jika r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut tidak valid. Hasil validitas angket Motivasi Belajar dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa

No. Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Interpretasi
1	0,733	$\geq 0,361$	Valid
2	0,694	$\geq 0,361$	Valid
3	0,850	$\geq 0,361$	Valid
4	0,470	$\geq 0,361$	Valid
5	0,629	$\geq 0,361$	Valid
6	0,540	$\geq 0,361$	Valid
7	0,880	$\geq 0,361$	Valid
8	0,466	$\geq 0,361$	Valid
9	0,545	$\geq 0,361$	Valid
10	0,529	$\geq 0,361$	Valid
11	0,837	$\geq 0,361$	Valid
12	0,736	$\geq 0,361$	Valid
13	0,811	$\geq 0,361$	Valid
14	0,427	$\geq 0,361$	Valid
15	0,740	$\geq 0,361$	Valid
16	0,880	$\geq 0,361$	Valid
17	0,687	$\geq 0,361$	Valid
18	0,875	$\geq 0,361$	Valid
19	0,875	$\geq 0,361$	Valid
20	0,604	$\geq 0,361$	Valid
21	0,880	$\geq 0,361$	Valid
22	0,866	$\geq 0,361$	Valid
23	0,901	$\geq 0,361$	Valid
24	0,880	$\geq 0,361$	Valid
25	0,463	$\geq 0,361$	Valid
26	0,415	$\geq 0,361$	Valid

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen (Zainal Arifin, 2013: 258). Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Sugiyono (2010: 231) menyatakan bahwa angket dapat dinyatakan reliabel apabila *Cronbach's Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,600. Jika kurang dari 0,600 maka instrumen tidak reliabel.

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, instrumen menunjukkan skor 0,960 yang berarti telah memenuhi kriteria lebih dari 0,600. Skor tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi sehingga dapat diandalkan. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 20.

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Data Penilaian Kelayakan Produk oleh Ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh para ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 7

Tabel 7. Ketentuan pemberian skor

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

- b. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum \chi}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum \chi$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

(Sukardjo, 2005: 52)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 8. Pedoman Konversi Skor

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
1	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 \text{ SBi}$	$X > 4,20$
2	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X} + 1,80 \text{ SBi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X} + 0,60 \text{ SBi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4	Kurang	D	$\bar{X} - 1,80 \text{ SBi} < X \leq \bar{X} - 0,60 \text{ SBi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
5	Sangat Kurang	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 \text{ SBi}$	$X \leq 1,80$

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

\bar{X} = (Rerata ideal)

$= \frac{1}{2}$ (skor maksimum + skor minimum)

$= \frac{1}{2} (5+1)$

$= 3$

S_{bi} = (Simpangan baku ideal)

$= \frac{1}{6}$ (Skor maksimum – skor minimum)

$= \frac{1}{6} (5 - 1)$

$= 0,67$

(Sukardjo, 2005: 52)

Berdasarkan tabel konversi skor di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.

- c. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dinyatakan Cukup Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
 - d. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dinyatakan Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60
 - e. Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dinyatakan Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.
3. Analisis Data Instrumen Dari Siswa
- a. Analisis Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*

 Analisis penilaian peserta didik terhadap Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sama dengan data yang diperoleh dari validasi ahli yaitu masih berupa angka.
 - b. Analisis Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

 Setelah menghitung kelayakan, langkah selanjutnya yaitu menghitung prosentase Motivasi Belajar. Adapun langkah-langkahnya (Sugiyono, 2013: 135) adalah sebagai berikut:
 - 1) Data kuantitatif skor angket motivasi dianalisis secara deskriptif dengan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 9. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

- 2) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi.
- 3) Menghitung skor Motivasi Belajar siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{ skor motivasi} = \frac{\text{Skor motivasi}}{\text{Skor motivasi maksimal}} \times 100\%$$

Peningkatan Motivasi Belajar terjadi ketika skor motivasi akhir lebih besar dari skor motivasi awal. Selanjutnya dilakukan pula Uji t dengan rumus *paired sampel*. Nilai t_{hitung} dicocokkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka terdapat perbedaan secara signifikan.

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

\bar{D} = rata-rata selisih dari 2 skor

SD = standar deviasi

N = banyak pasangan

(Nana Danapriatna dan Rony Setiawan, 2005: 108-110)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*impelementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan-tahapan pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa dengan melakukan observasi di SMK Negeri 1 Tempel Sleman. Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Tempel pada tanggal 27 Februari 2016. Peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi kelas X, peneliti juga mengamati ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah yang mendukung proses pembelajaran.

Observasi di dalam kelas dilaksanakan di kelas X Akuntansi 2 pada saat pembelajaran akuntansi keuangan. Guru mengawali pembelajaran dengan terlebih dahulu mengucapkan salam, berdoa, dan kemudian guru mengecek kesiapan siswa untuk belajar. Saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas tersebut, guru menggunakan *Power Point* dan buku pelajaran untuk menjelaskan materi di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan

monoton. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang isi wawancara tersebut adalah siswa merasa bosan dengan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan membutuhkan media yang lebih menarik untuk belajar. Ketika guru menjelaskan materi, terlihat beberapa siswa mengantuk, berbicara dengan teman sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Dari hasil pengamatan peneliti, ketika siswa merasa jenuh dalam pembelajaran akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti mengobrol dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan *smartphone*-nya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media elektronik lebih menarik daripada buku, hal ini dapat diantisipasi dengan membuat media pembelajaran menggunakan media elektronik.

Berdasarkan indikator Motivasi Belajar yang digunakan yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar seperti adanya media pembelajaran yang menarik. Siswa kelas X Akuntansi 2 memiliki Motivasi Belajar yang kurang, sehingga perlu ditingkatkan.

Observasi selanjutnya adalah mengamati ketersediaan fasilitas di sekolah. Hampir setiap kelas sudah terpasang proyektor dan *screen*, karena ada beberapa proyektor yang kurang berfungsi dengan baik. Selain itu, sekolah juga mempunyai laboratorium komputer yang memadai yang memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Hasil dari tahap analisis yaitu:

a. Analisis kebutuhan siswa

Metode konvensional yang digunakan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran masih sering diterapkan, hal itu sedikit berbeda dengan keinginan dan kemauan siswa dalam menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan. Metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Berdasarkan pengamatan selama observasi pada tanggal 27 Februari 2016, banyak siswa yang bosan ketika dihadapkan pada metode pembelajaran yang monoton, bahkan cenderung tanpa variasi model pembelajaran, motivasi siswa cenderung turun jika tidak dilakukan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, masih ada siswa yang sempat menggunakan *handphone* atau bermalasan sambil bersandar di meja maupun tembok kelas. Siswa yang kurang paham akan materi pelajaran terpaksa mendapat nilai belajar yang tak sesuai harapan dan kurang mendalami materi. Keadaan tersebut secara tidak langsung menyiratkan arti bahwa ada masalah Motivasi Belajar siswa SMK N 1 Tempel. Inovasi sangat dibutuhkan demi memompa semangat belajar dan motivasi siswa untuk memahami materi pelajaran, inovasi yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran. Perpaduan kemajuan teknologi informasi dewasa ini dapat dipadukan dengan metode pembelajaran untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan

analisis diatas, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif dan menarik yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar mereka.

b. Analisis Kurikulum

Akuntansi keuangan merupakan mata pelajaran yang untuk kelas X. Materi pelajaran ini berisi tentang praktik dan teori. Ada beberapa sub materi kartu persediaan yang abstrak sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi tersebut. Materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran adalah mengelola kartu persediaan, indikator materi tersebut adalah menyediakan peralatan yang dibutuhkan dalam mengelola kartu persediaan, mendefinisikan pengertian persediaan, mengidentifikasi apa itu persediaan, dan mendeskripsikan prosedur penerimaan, penyimpanan dan pengeluaran barang. Materi tersebut diasumsikan menyulitkan siswa karena siswa belum pernah mendapatkan materi tersebut di jenjang pendidikan sebelumnya.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan kompetensi, perlu dikembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah media yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan, variatif, dan menarik, sehingga Motivasi Belajar siswa akan meningkat. Selain itu Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat memudahkan siswa untuk

memahami materi mengelola kartu persediaan. Materi yang dimuat dalam media tersebut mengacu silabus pada Lampiran 1 (halaman 144).

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap yang kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Informasi tersebut antara lain:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* pembelajaran berupa *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 2 (halaman 164). Kompetensi yang digunakan dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diperoleh peneliti dari silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Tempel Kelas X Akuntansi yaitu mengelola kartu persediaan.

b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban.

Materi, soal dan kunci jawaban yang terdapat dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* disusun dari berbagai macam sumber pustaka atau referensi. Materi yang telah dikumpulkan kemudian dibagi menjadi empat jenis yaitu, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mengelola persediaan, berisi tentang apa saja alat alat dan bahan bahan yang dibutuhkan untuk mengelola kartu persediaan. Selanjutnya adalah pengertian persediaan, materi ini

berisi tentang pengertian persediaan. Materi ketiga adalah jenis/macam persediaan, berisi tentang jenis-jenis persediaan, dan klasifikasi jenis-jenis persediaan. Materi yang terakhir adalah prosedur penyimpanan, penerimaan dan pengeluaran barang, berisi tentang langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melakukan penyimpanan, penerimaan, dan pengeluaran barang. Materi, soal, dan kunci jawaban digabung dalam *Microsoft Word* dan kemudian disalin ke dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dibuat. Materi, soal dan kunci jawaban selengkapnya dapat dilihat dalam Lampiran 1 (halaman 144).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*

Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat *background* tiap *section page*, tombol tombol fungsi yang dibutuhkan dalam media, menyiapkan *file* untuk *background* media, dan membuat video *review*. Langkah awal pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah menyiapkan halaman *preface/intro* sebelum masuk ke menu utama. Pada halaman *preface* tersebut termuat nama Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, pengaturan *sound level*, tombol *exit* dan tombol *play*.



Gambar 3. *Homepage Media Pembelajaran Akuntansi Computer Based*

Instruction

Halaman selanjutnya yaitu halaman menu. Halaman ini berisi 5 tombol utama yaitu tombol menu kompetensi dasar dengan *icon* bergambar *notes* didalam lingkaran berwarna biru muda. Tombol menu materi pembelajaran dengan *icon* buku terbuka di dalam lingkaran berwarna hijau muda. Tombol menu *quiz* dengan *icon* papan tulis berisi tulisan dalam lingkaran berwarna abu-abu tua. Tombol menu *review video* dengan *icon* laptop dalam keadaan siap memutar video. Terakhir tombol menu profil pengembang dengan *icon* foto *close-up* pengembang media. Tampilan halaman pilih menu adalah sebagai berikut:

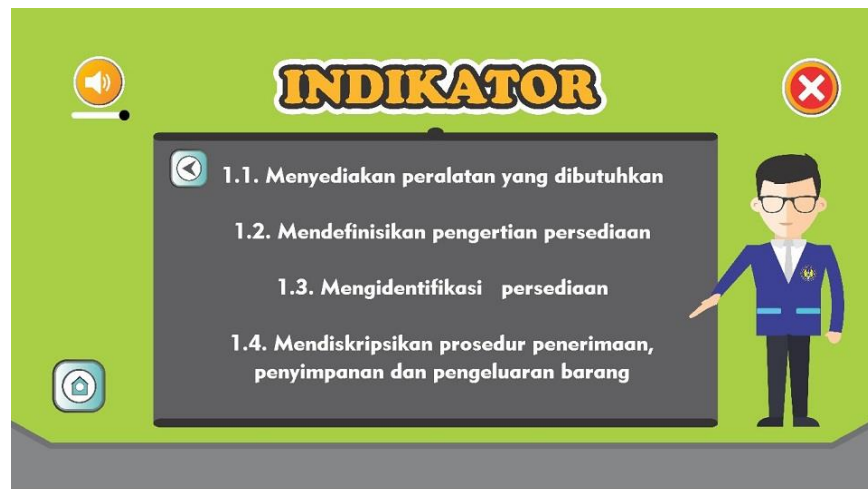


Gambar 4. Halaman Menu

Ketika tombol fungsi Kompetensi Dasar (warna biru muda) ditekan, maka akan muncul tampilan kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:



Gambar 5. Halaman Kompetensi Dasar

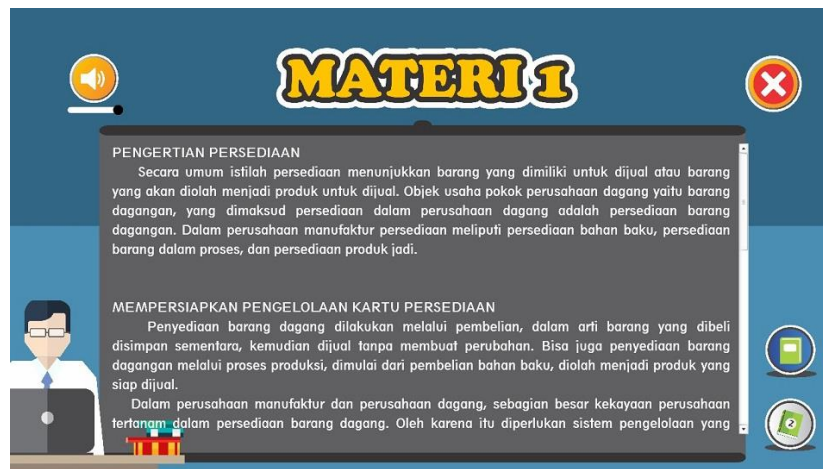


Gambar 6. Halaman Indikator

Tombol fungsi kedua pada halaman menu adalah tombol materi, berisi tentang materi pelajaran sesuai kompetensi dasar dan indikator pada halaman sebelumnya. Jadi halaman materi adalah penjabaran dari halaman kompetensi dasar dan indikator. Tampilan menu pilihan materi dan isi materi adalah sebagai berikut:

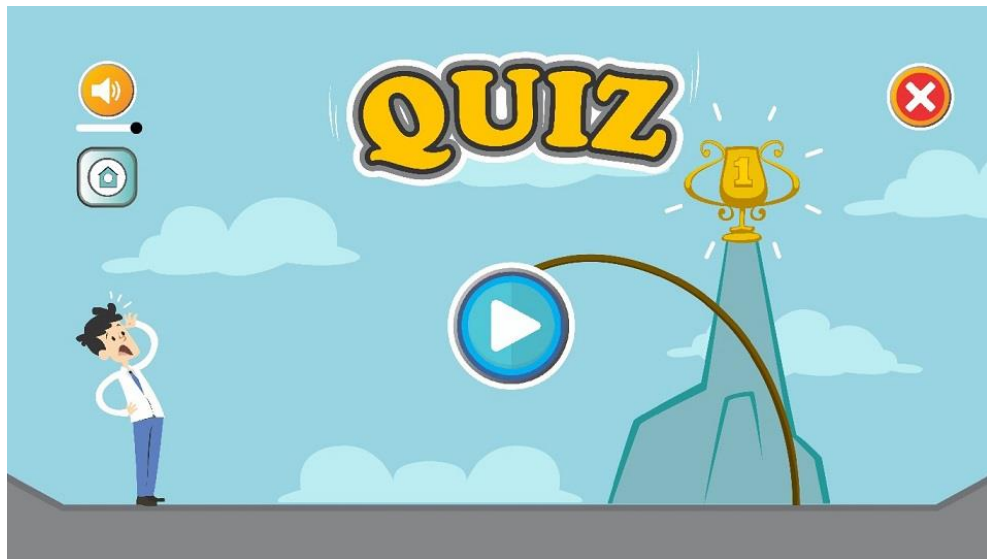


Gambar 7. Halaman Pilihan Materi

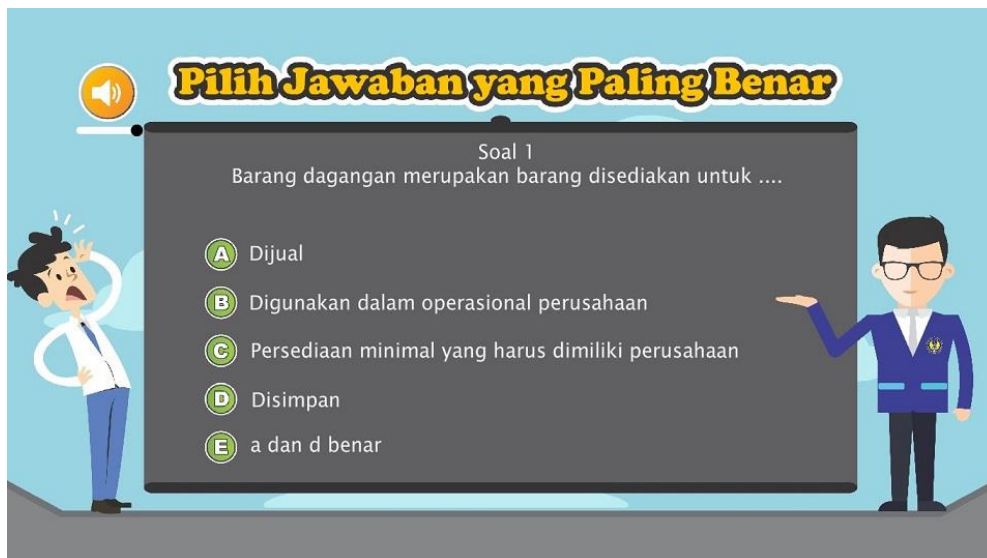


Gambar 8. Halaman Isi Materi

Setelah semua materi dipelajari, maka untuk menguji pemahaman siswa akan materi, dikembangkan fitur *quiz* untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi atau evaluasi. Ketika tombol *play* ditekan, maka akan langsung diarahkan pada pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Tombol *exit* dihilangkan ketika masuk dalam fase menjawab pertanyaan, hal ini bertujuan agar siswa menjawab pertanyaan dari awal sampai akhir. Diakhir *quiz*, tertera nilai dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus didapatkan siswa, jika nilainya diatas KKM, maka akan muncul komentar “Pertahankan Prestasimu”. Sebaliknya ketika tidak mampu mencapai KKM, maka akan muncul komentar “Anda Harus Banyak Belajar” Tampilan *quiz* sebagai berikut:



Gambar 9. Halaman Awal *Quiz*



Gambar 10. Halaman Inti *Quiz*



Gambar 11. Halaman skor *Quiz* ketika berhasil mencapai KKM



Gambar 12. Halaman skor *Quiz* ketika tidak berhasil mencapai KKM

Video review juga dimasukkan dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan tujuan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada halaman materi, video disajikan dengan konsep yang menyenangkan agar siswa bisa lebih *fun* dalam mengamati video. Tampilan video sebagai berikut:



Gambar 13. Halaman *Video Review*

Pengembang juga menambahkan halaman profil untuk mengetahui lebih lanjut tentang data diri pengembang Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Halaman profil sebagai berikut:



Gambar 14. Halaman profil pengembang



Gambar 15. Detail info profil pengembang

Setelah semua proses desain selesai, kemudian disimpan ke dalam format .fla, karena dengan format tersebut file masih dapat diedit untuk keperluan revisi. Hasil akhir dari pengembangan adalah file Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan format .exe agar dapat dijalankan pada komputer atau laptop.

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

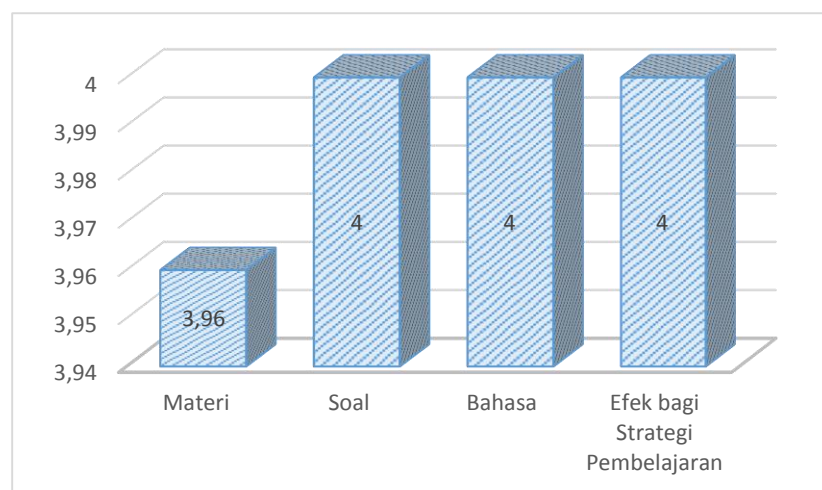
Ahli materi yang melakukan validasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah Ibu Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si. dari Fakultas Ekonomi UNY. Validasi dilakukan terkait dengan aspek materi, soal, kebahasaan, dan efek bagi strategi pembelajaran, dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil ahli materi dapat dilihat pada Lampiran 4 (Halaman 214). Selain itu ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki materi. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Materi	31	3,875	Layak
2.	Soal	24	4	Layak
3.	Kebahasaan	8	4	Layak
4.	Efek bagi strategi pembelajaran	16	4	Layak
Total		79	3,968	Layak

Tabel 10 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Materi diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 3,875 pada kategori “Layak”, aspek Soal dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”,

aspek Kebahasaan dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak” dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 79 dengan rerata nilai (\bar{X}) 3,968 terletak pada rentang $3,41 > \bar{X} < 4,20$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “**Layak**”. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi jika disajikan dalam diagram



Gambar 16. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

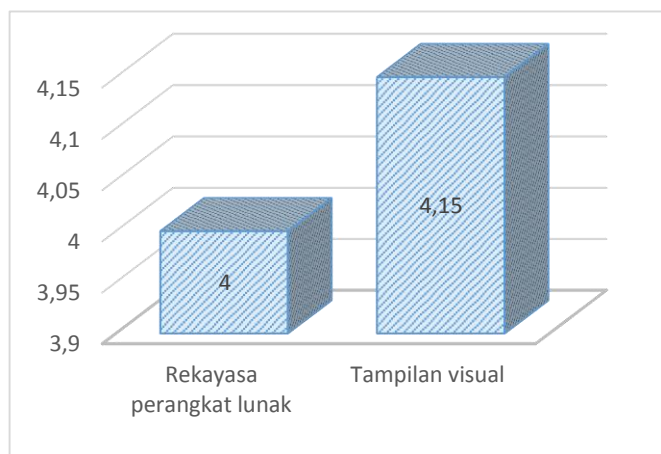
Ahli media yang melakukan validasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. dari Fakultas Ekonomi UNY. Validasi dilakukan terkait aspek rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil ahli media dapat dilihat pada Lampiran 5

(Halaman 220). Selain itu ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	48	4	Layak
2.	Tampilan visual	54	4,153	Layak
Total		102	4,07	Layak

Tabel 11 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak” dan aspek Soal dengan rerata nilai 4,153 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 102 dengan rerata nilai (\bar{X}) 4,07 terletak pada rentang $3,41 > \bar{X} < 4,20$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “**Layak**”. Rekapitulasi hasil validasi ahli media dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 17. Hasil Validasi oleh Ahli Media

3) Validasi Guru

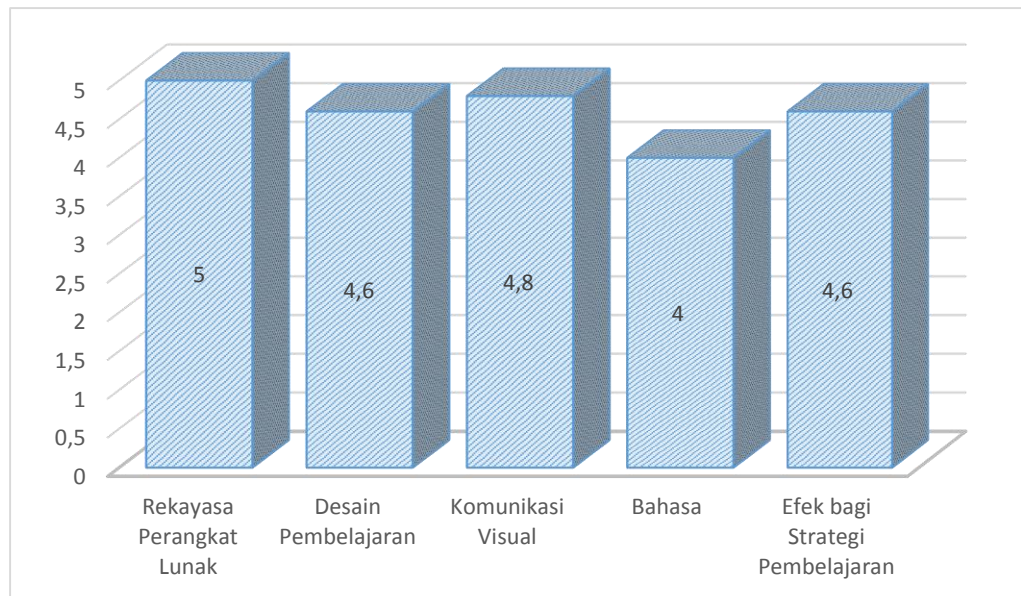
Validator dari praktisi pembelajaran adalah guru pengampu mata pelajaran kartu persediaan yaitu Ibu Dra. Yatimatun Nafi'ah. Validasi yang dilakukan terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran dari Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dikembangkan dengan angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil validasi guru dapat dilihat pada Lampiran 6 (Halaman 225). Selain itu guru juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 12. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	15	5	Sangat Layak
2.	Desain pembelajaran	42	4,667	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	34	4,857	Sangat Layak
4.	Bahasa	8	4	Layak
5.	Efek bagi strategi pembelajaran	14	4,667	Sangat Layak
Total		113	4,638	Sangat Layak

Tabel 12 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 5 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,667 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Komunikasi Visual dengan rerata nilai 4,857 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Bahasa dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”, dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4,667 pada kategori “Sangat Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 113 dengan rerata nilai (\bar{X}) 4,638 terletak pada rentang $4,21 > \bar{X} < 5,00$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Rekapitulasi hasil

validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 18. Hasil Validasi oleh Guru

4) Validasi Siswa

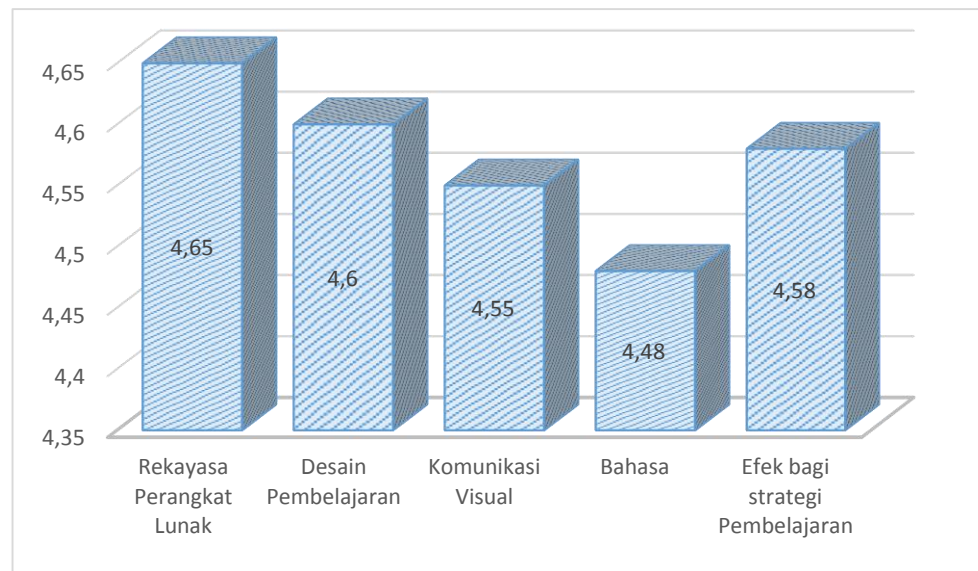
Validator adalah 30 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Tempel. Validasi yang dilakukan terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran dari Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dikembangkan dengan angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil validasi siswa dapat dilihat pada Lampiran 7 (Halaman 227). Secara ringkas, rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Validasi Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	405	4,655	Sangat Layak
2.	Desain pembelajaran	534	4,603	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	792	4,551	Sangat Layak
4.	Bahasa	130	4,482	Sangat Layak
5.	Efek bagi strategi pembelajaran	399	4,586	Sangat Layak
Total		2260	4,575	Sangat Layak

Tabel 13 menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,655 pada kategori “Sangat Layak”, aspek desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,603 pada kategori “Sangat Layak”, aspek komunikasi visual dengan rerata nilai 4,551 pada kategori “Sangat Layak”, aspek bahasa dengan rerata nilai 4,482 pada kategori “Sangat Layak” dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4,586 pada kategori “Sangat Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 2260 dengan rerata nilai (\bar{X}) 4,575 terletak pada rentang $4,21 > \bar{X} < 5,00$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Rekapitulasi

hasil validasi siswa jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 19. Hasil Validasi oleh Siswa

c. Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan revisi atas masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru.

1) Revisi Ahli Materi

- a) Kesalahan tata tulis, perbaikan penggunaan huruf kapital pada keterangan bagan. Penambahan tanda hubung pada kalimat yang terpenggal.
- b) Jurnal untuk metode perpetual ada kesalahan dalam pemilihan akun. Perbaikannya yaitu menyusun ulang data yang ada dalam jurnal sesuai penjelasan dari validator.
- c) Saran: Sebaiknya meniadakan materi tentang metode *Last In First Out* (LIFO), kalau pun masih ingin mencantumkan

materi tersebut harus dijelaskan secara eksplisit, karena system pencatatan persediaan dengan menggunakan metode LIFO saat ini sudah tidak dipergunakan lagi. Perbaikan materi LIFO sesuai saran ahli materi lihat lampiran 1 (halaman 152).

2) Revisi Ahli Media

- a) Pada *homepage*, ada kesalahan dimensi tata letak obyek pohon.



Gambar 20. *Homepage* sebelum revisi



Gambar 21. *Homepage* setelah revisi

- b) Pada halaman pilih menu, dan pilih materi tidak ada keterangan fungsi tiap-tiap tombol.



Gambar 22. Halaman pilih materi sebelum revisi



Gambar 23. Halaman pilih materi setelah revisi

- c) Tombol *exit*, ketika ditekan tidak ada konfirmasi ya/tidak. Harus diberi konfirmasi karena ketika tombol tertekan secara tidak sengaja bisa kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 24. Tampilan konfirmasi tombol *exit*

- d) Tidak ada halaman keterangan petunjuk penggunaan, harus menambahkan 1 halaman khusus. Halaman petunjuk penggunaan adalah seperti dibawah ini:



Gambar 25. Tampilan halaman petunjuk penggunaan

- e) Pada halaman hasil evaluasi, terlihat komposisi *text* dan background kurang padu, langkah yang dilakukan adalah pengaturan ulang kombinasi warna pada halaman tersebut.

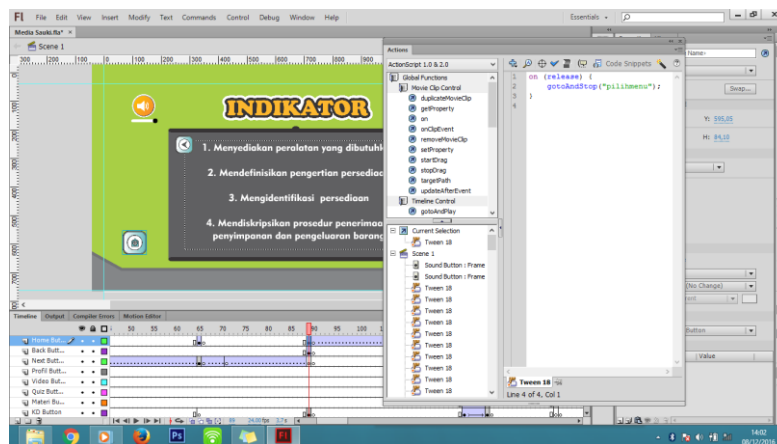


Gambar 26. Tampilan halaman evaluasi sebelum revisi



Gambar 27. Tampilan halaman evaluasi setelah revisi

- f) Konsistensi tombol dipertahankan dan tidak boleh ada 2 tombol dengan fungsi perintah yang sama dalam 1 halaman. Sudah dilakukan perbaikan *coding* sehingga tidak ada 2 tombol yang mempunyai fungsi yang sama dalam satu halaman.



Gambar 28. Perbaikan *coding*

3) Revisi Guru

Pada tahap validasi guru, guru hanya memberikan komentar bahwa dalam desain pembelajaran Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ini lebih baik kalau tidak hanya berisi 1 kompetensi dasar. Dengan kata lain, lebih baik media pembelajaran berisi materi pelajaran selama 1 semester sesuai dengan silabus yang telah disepakati, sehingga Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* bisa digunakan selama 1 semester penuh tanpa harus mengubah isi materi. Selain itu, jika ingin menambah atau memodifikasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan kompetensi dasar yang lain, mau tidak mau guru harus menguasai aplikasi *Adobe Flash* terlebih dahulu untuk mengubah konten Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sebelum Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* digunakan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument Motivasi Belajar akuntansi siswa yang berupa angket motivasi belajar awal dan angket Motivasi Belajar akhir, masing-masing angket terdapat 26 butir pertanyaan. Uji validitas dan reliabilitas instrument dilaksanakan di luar sampel yaitu kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel. Pada tahap ini, 30 siswa mengikuti uji instrument Motivasi Belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket Motivasi Belajar

siswa tersebut menggunakan program SPSS. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas disajikan secara lengkap pada Lampiran 3 (halaman 186) diketahui bahwa angket Motivasi Belajar siswa yang dikembangkan valid dan reliabel.

Tahap implementasi dilaksanakan pada 30 siswa kelas X Akuntansi 2 pada tanggal 15 Agustus 2016 yang dilakukan di Laboratorium komputer C SMKN 1 Tempel Sleman. Sebelum Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diterapkan, salah satu siswa diminta untuk menyalin file Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ke dalam komputer admin dengan tujuan bisa diakses ke seluruh jaringan komputer yang ada di dalam lab. Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket Motivasi Belajar sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Siswa dibimbing oleh peneliti dalam penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Peneliti menggunakan laptop dan LCD dalam mempraktikkan penggunaannya dan terkadang keliling kelas untuk membantu apabila ada siswa yang bertanya. Siswa terlihat senang dalam melakukan eksplorasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Setelah siswa selesai menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengukur Motivasi Belajar setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Angket Motivasi Belajar digunakan sebagai

dasar ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan angket motivasi. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal dan akhir memakai skala *Likert*. Angket berisi 26 butir pertanyaan yang sudah dinilai valid dengan rincian 20 pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,960 dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$.

Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh siswa uji coba. Setelah Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diketahui kelayakannya, peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa. Pengisian angket motivasi awal yang sudah tervalidasi dilaksanakan sebelum siswa menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Kemudian pengisian angket motivasi akhir dilaksanakan setelah siswa menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Dua hasil motivasi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan Motivasi Belajar siswa.

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi Belajar	Sebelum		Setelah		Peningkatan %
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	403	67.17	486	81.00	13.83
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	393	65.50	453	75.50	10.00
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	500	66.67	653	87.07	20.40
Adanya penghargaan dalam belajar	408	68.00	503	83.83	15.83
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	445	74.17	558	93.00	18.83
Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dengan baik	544	72.53	636	84.80	12.27
Jumlah	2693	69.01	3289	84.20	15.19

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar awal dan Motivasi Belajar akhir, dapat diketahui pada aspek “Hasrat dan Keinginan Berhasil” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 403 dengan persentase 67,17%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 486 dengan persentase 81,00%, peningkatan aspek “Hasrat dan Keinginan Berhasil” adalah sebesar 13,83%. Aspek “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 393 dengan persentase 65,50%, setelah penerapan Media Pembelajaran

Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 453 dengan persentase 75,50%, peningkatan aspek “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” adalah sebesar 10,00%.

Aspek “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 500 dengan persentase 66,67%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 653 dengan persentase 87,07%, peningkatan aspek “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” adalah sebesar 20,40%. Aspek “Penghargaan dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapat skor 408 dengan persentase 68,00%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapat skor 503 dengan persentase 83,83%, peningkatan aspek “Penghargaan dalam Belajar” adalah sebesar 15,83%.

Aspek “Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 445 dengan persentase 74,17%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 558 dengan persentase 93,00%, peningkatan aspek “Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” adalah sebesar 18,83%. Aspek “Lingkungan Belajar yang Kondusif” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 544 dengan persentase 72,53%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi

Computer Based Instruction mendapatkan skor 636 dengan persentase 84,80%, peningkatan aspek “Lingkungan Belajar yang Kondusif” adalah sebesar 12,27%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sebesar 2693 dengan persentase 69,01% dan skor Motivasi Belajar setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sebesar 3289 dengan persentase 84,20% . Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dengan peningkatan sebesar 15.19%. Rekapitulasi skor Motivasi Belajar sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 8 (Halaman 229-230).

Peneliti menggunakan uji t dua sampel ganda berpasangan (*paired sample t test*). Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari nilai yang diperkirakan dengan nilai hasil perhitungan statistika, atau untuk menunjukan seberapa besar pengaruh suatu variabel bebas dalam menerangkan variasi variabel terikat. Hasil Olah data Uji t secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 8 (Halaman 231). Secara ringkas berikut hasil olah data uji t menggunakan SPSS versi 20.

Tabel 15. Hasil Olah Data Uji T *Paired Sample Test*

	<i>Mean</i>		<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Sebelum</i>	<i>Setelah</i>				
Pair 1	435,17	532,17	0,925	0,008	-6,977	0,001

Tabel *paired samples statistic* menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah sebesar 435,17, sedangkan Motivasi Belajar setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah sebesar 532,17. Tabel *paired samples correlation* menunjukkan angka korelasi sebesar 0,925 dengan sig 0,008 artinya, korelasi antara skor total Motivasi Belajar sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah signifikan.

Pada tabel *Paired Samples test* diperoleh t_{hitung} sebesar $-(6,977)$ dengan sig (p) 0,001 karena $t_{hitung} > t_{tabel} -(2,571)$ dan $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

Pengembangan Media *Computer Based Instruction* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan yaitu analisis

(*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan-tahapan pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*). Permasalahan dan karakteristik siswa yang ada dapat diketahui di kelas X Akuntansi 2 SMA Negeri 1 Tempel sebagian jenuh menerima pelajaran dengan metode konvensional. Dari hasil pengamatan peneliti, ketika siswa merasa jenuh dalam pembelajaran akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti mengobrol dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan *smartphone*-nya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media elektronik lebih menarik daripada buku, hal ini dapat diantisipasi dengan membuat Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

Pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat digunakan menggunakan laptop ataupun komputer kapan saja dan di mana saja karena sifatnya yang portable. Proses penyebaran cukup mudah karena ukurannya relatif kecil. Proses

penyebaran dapat menggunakan *Bluetooth*, kabel data, maupun lewat *flashdisk*.

Analisis kurikulum dan instruksional dapat diketahui dari hasil wawancara bersama pendidik bahwa SMA Negeri 1 Tempel menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kemudian mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi (SK) Mengelola Kartu Persediaan dan Kompetensi Dasar (KD) mendeskripsikan pengelolaan kartu persediaan merupakan materi yang berbobot dan memerlukan waktu banyak untuk pembelajarannya.

Produk yang sesuai untuk dikembangkan dalam materi mengelola kartu persediaan adalah Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi mengelola kartu persediaan. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dibuat dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

b. Perancangan (*Design*)

Peneliti merancang konsep/format yang akan dimuat dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Format Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dibuat dalam *storyboard* terlebih dahulu. Pemilihan format mencakup gambar grafis, dan penentuan background di setiap

halaman media, animasi, pemilihan desain tombol, audio, dan pemilihan jenis *font*. Kemudian mengumpulkan materi dan soal yang berkaitan dengan kartu persediaan yang sesuai dengan silabus SMK Negeri 1 Tempel dan kemudian disusun. Materi, soal, dan kunci jawaban digabung dalam *Microsoft Word* dan kemudian disalin ke dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Selain itu, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* memuat *quiz* untuk menguji kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari dan *video review* untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Konsep yang telah dirancang dengan matang kemudian dijadikan produk awal Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya adalah Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam belajar dan materi yang disajikan hanya sebatas kartu persediaan. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dikembangkan sebagai media pembelajaran, karena Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* bisa dijadikan alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton serta diharapkan akan ada

pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* selanjutnya.

c. Pengembangan (*Development*)

Peneliti membuat Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan menggunakan hardware dengan spesifikasi hard disk 500GB, RAM 2GB, sistem operasi windows 10, dan resolusi layar 1366 x768dpi, lalu *software* yang digunakan ialah *Adobe Flash*. Pada tahap pembuatan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* terdapat 4 kegiatan yaitu pembuatan antarmuka yang meliputi tampilan halaman awal, tampilan menu utama, tampilan sub-menu kompetensi dasar dan indikator, tampilan sub-menu materi, tampilan sub-menu *quiz*, tampilan sub-menu *review video*, tampilan sub-menu pengembang, dan tampilan konfirmasi keluar. Lalu tahap selanjutnya yaitu pengkodean (*coding*), pada tahap ini merupakan proses penerjemahan desain aplikasi baik antar muka maupun fungsi yang ada di dalamnya ke dalam bahasa pemrograman untuk selanjutnya disatukan agar menjadi sebuah media yang dapat digunakan. Tahap selanjutnya ialah pengujian (*testing*), pada tahap ini aplikasi diujikan untuk mengetahui apakah ada *coding* yang cacat ataupun *error*, dan tahap terakhir yaitu *publishing*, pada tahap ini merupakan pentransferan file aplikasi computer berformat (.exe) ke komputer untuk proses implementasi.

Produk awal Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* memperoleh rata-rata skor sebesar 3,968 yang termasuk dalam kategori layak. Penilaian dari ahli media menghasilkan nilai rata-rata 4,07 yang termasuk dalam kategori layak. Penilaian dari praktisi pembelajaran akuntansi, diperoleh rata-rata skor 4,638 yang masuk dalam kategori sangat layak dan penilaian dari siswa diperoleh rata-rata 4,427 yang masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan penilaian dari siswa, diperoleh rata-rata skor 4,575 yang masuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* layak digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan layak karena semua aspek penilaian sudah terpenuhi.

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan mendukung penelitian yang dilakukan oleh Defri Satria (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK Sawunggalih Kutoarjo”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan multimedia pembelajaran CBI berdasarkan penilaian dari: 1) Ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,83 yang termasuk kategori sangat layak; 2) Ahli media diperoleh rata-rata skor 4,16 yang termasuk kategori sangat layak; 3) Guru diperoleh rata-rata skor 4,53 yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Defri Satria (2015), penelitian sekarang semakin menguatkan penelitian tersebut. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

d. Implementasi (*Implementations*)

Uji lapangan dilakukan oleh peneliti dan siswa. Tahap implementasi dilaksanakan pada 30 siswa kelas X Akuntansi 2 pada tanggal 15 Agustus 2016 yang dilakukan di Laboratorium komputer C SMKN 1 Tempel Sleman. Sebelum memulai mengoperasikan aplikasi, siswa diminta oleh peneliti untuk menginstall aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ke dalam masing masing komputer. Peneliti menggunakan laptop dan LCD dalam mempraktikkan penggunaannya dan terkadang keliling kelas untuk membantu apabila ada siswa yang bertanya. Pada saat mencoba Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Pada saat mengerjakan soal-soal siswa berusaha untuk

mengerjakannya dengan sungguh-sungguh untuk menyelesaikan soal yang ada di aplikasi tersebut. Siswa diberi waktu 45 menit untuk mengoperasikan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Selama penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, tidak ada siswa yang gaduh/mengobrol, mereka memahami materi dan fitur-fitur yang tersaji di dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan seksama. Siswa kelas X Akuntansi 2 sudah mendapatkan materi kartu persediaan sebelumnya. Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* membawa suasana baru dalam belajar, dengan demikian siswa tertarik untuk membaca materi ataupun fitur-fitur lain yang disajikan di dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Pada materi kartu persediaan yang telah dipelajari siswa, siswa hanya belajar menggunakan buku paket saja. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan bukan menjadi beban.

Pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* membawa pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan komputer yang dimiliki sekolah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Setelah diakhir pelajaran siswa

diminta untuk memberikan respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan untuk mengetahui penilaian yang diberikan oleh siswa terhadap Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.

e. Evaluasi (*Evaluations*)

Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, hasil rekapitulasi angket motivasi sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* menunjukkan peningkatan sebesar 15,19%. Hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa Motivasi Belajar siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* lebih tinggi untuk skor rata-ratanya.

Hasil uji t yang telah dilakukan pada *paired samples statistic* menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah sebesar 435,17, sedangkan Motivasi Belajar setelah penggunaan media adalah sebesar 532,17. Tabel *paired samples correlation* menunjukkan angka korelasi sebesar 0,925 dengan sig 0,008 artinya, korelasi antara skor total motivasi sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah signifikan. Pada tahap ini dapat

disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkat Motivasi Belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hujair AH.Sanaky (2013: 207) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran interaktif akuntansi, dimana kelebihan dari media tersebut yaitu meningkatkan Motivasi Belajar siswa (Yudhi Munadi, 2013: 152).

2. Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*

Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* belum dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila belum dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Hal ini sejalan dengan penjelasan Azhar Arsyad (2003: 175) bahwa perlu adanya penilaian sebelum Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* digunakan dengan kriteria penilaian dari ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran akuntansi. Ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran akuntansi masing-masing menilai tiap aspek pada angket penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan kategori minimal layak. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ditinjau dari aspek Materi diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 3,875 pada kategori “Layak”, aspek Soal dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”, aspek Kebahasaan dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak” dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 79 dengan rerata nilai (\bar{X}) 3,968 terletak pada rentang $3,41 > \bar{X} < 4,20$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “Layak”. Hasil tersebut menunjukkan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* layak diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, soal, kebahasaan dan efek bagi strategi pembelajaran.

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak” dan aspek Soal dengan rerata nilai 4,153 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 102 dengan rerata nilai (\bar{X}) 4,07 terletak pada rentang $3,41 > \bar{X} < 4,20$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “Layak”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* layak diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual.

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi

1) Guru

Berdasarkan penilaian guru, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 5 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,667 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Komunikasi Visual dengan rerata nilai 4,857 pada kategori “Sangat Layak”, aspek Bahasa dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”, dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4,667 pada kategori “Sangat Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 113 dengan rerata nilai (\bar{X}) 4,638 terletak pada rentang $4,21 > \bar{X} < 5,00$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* layak diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi rekayasa perangkat lunak, desain

pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran.

2) Siswa

Berdasarkan penilaian siswa, Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ditinjau dari aspek Rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,655 pada kategori “Sangat Layak”, aspek desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,603 pada kategori “Sangat Layak”, aspek komunikasi visual dengan rerata nilai 4,551 pada kategori “Sangat Layak”, aspek bahasa dengan rerata nilai 4,482 pada kategori “Sangat Layak” dan aspek Efek bagi strategi pembelajaran dengan rerata nilai 4,586 pada kategori “Sangat Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 2260 dengan rerata nilai (\bar{X}) 4,575 terletak pada rentang $4,21 > \bar{X} < 5,00$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sugiyono (2011: 93), rerata skor masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* layak diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran.

3. Peningkatan Motivasi Belajar

Sesuai data rekapitulasi hasil angket Motivasi Belajar siswa, dapat diketahui pada aspek “Hasrat dan Keinginan Berhasil” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 403 dengan persentase 67,17%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 486 dengan persentase 81,00%, peningkatan aspek “Hasrat dan Keinginan Berhasil” adalah sebesar 13,83%. Aspek “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 393 dengan persentase 65,50%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 453 dengan persentase 75,50%, peningkatan aspek “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” adalah sebesar 10,00%.

Aspek “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 500 dengan persentase 66,67%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 653 dengan persentase 87,07%, peningkatan aspek “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” adalah sebesar 20,40%. Aspek “Penghargaan dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapat skor 408 dengan persentase 68,00%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*

mendapat skor 503 dengan persentase 83,83%, peningkatan aspek “Penghargaan dalam Belajar” adalah sebesar 15,83%.

Aspek “Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 445 dengan persentase 74,17%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 558 dengan persentase 93,00%, peningkatan aspek “Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” adalah sebesar 18,83%. Aspek “Lingkungan Belajar yang Kondusif” sebelum penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 544 dengan persentase 72,53%, setelah penerapan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* mendapatkan skor 636 dengan persentase 84,80%, peningkatan aspek “Lingkungan Belajar yang Kondusif” adalah sebesar 12,27%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sebesar 2693 dengan persentase 69,01% dan skor Motivasi Belajar setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* sebesar 3289 dengan persentase 84,20% . Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar akuntansi siswa dengan peningkatan sebesar 15.19%. Perhitungan hasil peningkatan Motivasi Belajar siswa menggunakan uji t dengan rumus *paired sample*. Hasil perhitungan *paired samples statistic*

menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah sebesar 435,17, sedangkan Motivasi Belajar setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah sebesar 532,17. Tabel *paired samples correlation* menunjukkan angka korelasi sebesar 0,925 dengan sig 0,008 artinya, korelasi antara skor total motivasi sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* adalah signifikan. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor, antara lain:

- a. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga media ini dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.
- b. Tampilan dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* memiliki fitur dan desain yang menarik bagi siswa.
- c. Suasana belajar saat menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.

C. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dengan materi mengelola kartu persediaan. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga mendorong Motivasi Belajar siswa untuk belajar secara

mandiri. Media *Computer Based Instruction* ini memiliki kelebihan dan kekurangan:

1. Kelebihan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
 - a. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* merupakan media pembelajaran yang berbentuk digital dengan pemakaian yang mudah dan tampilan yang menarik, sehingga menambah Motivasi Belajar siswa dalam mempelajari Akuntansi khususnya materi mengelola kartu persediaan.
 - b. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* merupakan media yang mudah digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.
 - c. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* merupakan media yang meningkatkan Motivasi Belajar siswa.
2. Kekurangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
 - a. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* merupakan media pembelajaran pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam proses pembelajaran.
 - b. Materi yang dikembangkan dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* terbatas pada materi mengelola kartu persediaan.

- c. Soal untuk evaluasi pada Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* belum dilakukan analisis butir soal sehingga kualitas soal belum teruji.
- d. Tombol *exit* terlalu besar, sehingga dikhawatirkan bisa tertekan secara tidak sengaja.

D. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran kartu persediaan berupa media *Computer Based Instruction* antara lain:

1. Produk Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop.
2. Angket motivasi belajar digunakan sebanyak 3 kali.
3. Terbatasnya kemampuan peneliti sehingga beberapa saran yang diberikan oleh ahli media dan siswa belum dapat ditindak lanjuti sepenuhnya.
4. Penyebaran Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* hanya dilakukan pada Guru Mapel Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Tempel.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*. Pada tahap ini, dilaksanakan analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum, diketahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif dan menarik yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar mereka. Produk yang sesuai untuk dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
 - b. *Design*, pada tahap ini dihasilkan rancangan produk awal yang terdiri dari *storyboard*, dan elemen-elemen media yang akan dibuat menjadi produk awal Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
 - c. *Development*. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yang telah di desain sebelumnya. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* awal divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru akuntansi keuangan, siswa dan revisi. Setelah revisi, dihasilkan

Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* akhir yang siap untuk di implementasikan pada proses pembelajaran.

- d. *Implementation*, pada tahap implementasi, peneliti menerapkan produk akhir Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* untuk diujicobakan di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Tempel untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Hasil dari tahap implementasi adalah data angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*.
 - e. *Evaluation*, hasil evaluasi pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* yaitu ketercapaian pengembangan produk berupa peningkatan Motivasi Belajar siswa. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X AK 2 SMK N 1 Tempel sebesar 15,19%.
2. Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ditinjau berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata skor 3,968 dengan kategori “Layak”. Validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,07 dengan kategori “Layak”. Validasi oleh guru diperoleh rata-rata skor 4,638 dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi oleh siswa (uji coba lapangan) diperoleh rata-rata skor 4,575 dengan kategori “Sangat

Layak”. Secara keseluruhan validasi, maka diperoleh skor rata-rata 4,312 dengan kategori “Layak”.

3. Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 15,19%. Motivasi Belajar sebelum penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diperoleh skor 69,01% sedangkan setelah penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* diperoleh skor 84,20%, t_{hitung} sebesar -6.977 dengan sig. 0,001 menunjukkan pengukuran yang signifikan sehingga kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan keterbatasan pengembangan pada Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran akuntansi yang lebih variatif dan menarik untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.
2. Animasi dan soal dapat dikembangkan lagi sehingga siswa akan lebih tertarik dan tertantang untuk menjawab soal.
3. Materi yang dikembangkan di dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* ditambah animasi agar lebih menarik.
4. Untuk peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen yang melibatkan

kelas kontrol untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction*. Selain itu perlu melakukan uji coba terhadap soal latihan yang terdapat dalam Media Pembelajaran Akuntansi *Computer Based Instruction* agar dapat diketahui kualitas soal, karena pada penelitian ini soal latihan uji kompetensi belum dilakukan uji coba terhadap kualitas soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Imron. (1996). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Pustaka Jaya
- Amalia Rahmi Hanum. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Sinematografi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X MAN Yogyakarta. *Skripsi*. UNY
- Arief S. Sadiman dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers
- Azhar Arysad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Defri Satria. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. *Skripsi*. UNY
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tentang Sistem Pendidikan Naional*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Eva Latipah. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: pedagogia
- Everline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Galih Pranowo (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hake, Richard R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Diakses pada tanggal 18 November 2013
- Hamzah B. Uno. (2013). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo Offset
- Oemar Hamalik. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi: Jakarta
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 3 Maret 2016.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI Bandung
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Supriyatna. (2008). *Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Drill and Practice Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (Dkktm)*. Bandung: Tidak Diterbitkan
- Wina Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Yahyati Aulia. (2015). *Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Metode Computer Based Instruction pada Pelajaran TIK (Kelas VIII SMP N 39 Semarang)*. *Skripsi*. Unnes
- Yudhi Munadi.(2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Lampiran 1 Silabus

Lampiran 2 Materi dan Soal

SILABUS MATA PELAJARAN
PRODUKTIF AKUNTANSI

STANDAR KOMPETENSI
Mengelola Kartu Persediaan

SMK NEGERI 1 TEMPEL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Lampiran 1. Silabus

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Tempel
 MATA PELAJARAN : **Mengelola Kartu Persediaan**
 KELAS/SEMESTER : X/2 (dua)
 STANDAR KOMPETENSI : **Mengelola Kartu Persediaan**
 KODE KOMPETENSI : **119.KK.07**
 ALOKASI WAKTU : 36 @ 45 menit

KURIKULUM SMK NEGERI 1 TEMPEL

F/751/WKS1/5a

1 Juli 2011

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan Pengelolaan Kartu Persediaan (KKM 75)	Disiplin Rasa ingin tau Rasa ingin tau Gemar membaca	1.1. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam menyediakan peralatan yang dibutuhkan 1.2. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mendefinisikan pengertian persediaan 1.3. Berupaya mengetahui lebih mendalam untuk mengidentifikasi persediaan 1.4. Membaca berbagai bacaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran agar dapat mendiskripsikan prosedur penerimaan, penyimpanan dan pengeluaran barang	<ul style="list-style-type: none"> Jenis alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mengelola kartu persediaan Pengertian persediaan Jenis/macam persediaan Prosedur penerimaan, penyimpanan dan pengeluaran barang 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mengelola kartu persediaan Diskusi untuk mendefinisikan pengertian persediaan Diskusi untuk mengidentifikasi jenis atau macam persediaan Mendiskusikan prosedur penerimaan, penyimpanan dan pengeluaran barang 	Tes tertulis	6	-	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Akuntansi SMK seri B, Drs. Hendi Soemantri, Armico Akuntansi Keuangan, Hendi Soemantri, Armico Modul Akuntansi 2B, Dwi Harti, Erlangga

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
2. Mengidentifikasi data mutasi persediaan barang (KKM 75)	Rasa ingin tau Jujur Jujur	2.1. Berupaya untuk mengetahui dan bisa mengidentifikasi data mutasi persediaan barang 2.2. Bersikap jujur dalam mengidentifikasi bukti-bukti transaksi yang berhubungan dengan transaksi penerimaan dan pengeluaran persediaan barang 2.3. Bersikap jujur dalam memverifikasi bukti penerimaan dan bukti pengeluaran barang	<ul style="list-style-type: none"> Mutasi persediaan barang Dokumen-dokumen penerimaan dan pengeluaran Cara memverifikasi bukti penerimaan dan, bukti pengeluaran barang 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi data mutasi persediaan barang Mengidentifikasi dokumen-dokumen penerimaan dan pengeluaran barang Memverifikasi dokumen-dokumen penerimaan dan pengeluaran barang 	Tes tertulis	-	4	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Akuntansi SMK seri B, Drs. Hendi Soemantri, Armico Akuntansi Keuangan, Hendi Soemantri, Armico Modul Akuntansi 2B, Dwi Harti, Erlangga
3. Mencatat dokumen penerimaan dan pengeluaran barang dalam kartu persediaan	Jujur Disiplin	3.1. Bersikap jujur dalam mengidentifikasi/menghitung saldo awal persediaan barang 3.2. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam mencatat dokumen	<ul style="list-style-type: none"> Cara menghitung nilai saldo awal persediaan Kartu persediaan 	<ul style="list-style-type: none"> Menghitung saldo awal barang 	Tes tertulis	-	8	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Akuntansi SMK seri B, Drs. Hendi Soemantri, Armico

(KKM 75)	Jujur	<p>penerimaan dan pengeluaran barang dalam kartu persediaan</p> <p>3.3. Bersikap jujur dalam mengidentifikasi/ menghitung saldo akhir persediaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penilaian persediaan • Cara menghitung nilai saldo akhir persediaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencatat dokumen penerimaan dan pengeluaran barang dalam kartu persediaan menurut beberapa metode penilaian persediaan • Mengarsip dokumen penerimaan dan pengeluaran barang • Melakukan penilaian fisik persediaan barang • Membuat berita acara pemeriksaan barang 				<ul style="list-style-type: none"> • Akuntansi Keuangan, Hendi Soemantri, Armico • Modul Akuntansi 2B, Dwi Haarti, Erlangga
----------	-------	--	---	---	--	--	--	---

KOMPETENSI DASAR	NILAI PKBB / EK	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
4. Mencatat transaksi mutasi persediaan barang dalam jurnal (KKM 75)	Jujur Disiplin	4.1. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam mencatat transaksi penerimaan dan bukti pengeluaran barang ke dalam jurnal 4.2. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam mengarsip dokumen	<ul style="list-style-type: none"> Metode pencatatan persediaan Cara mengarsip dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> Mencatat transaksi /bukti transaksi ke dalam jurnal Mengarsip dokumen 	Ter tertulis	2	6	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Akuntansi SMK seri B, Drs. Hendi Soemantri, Armico Akuntansi Keuangan, Hendi Soemantri, Armico Modul Akuntansi 2B, Dwi Harti, Erlangga
5. Membuat laporan persediaan (KKM 75)	Disiplin Jujur	5.1. Berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam menyusun laporan persediaan barang dengan menginformasikan saldo awal periode, mutasi selama periode dan saldo barang pada akhir periode 5.2. Bersikap jujur dalam menyusun laporan persediaan barang dengan menginformasikan saldo awal periode, mutasi selama periode dan saldo barang pada akhir periode	<ul style="list-style-type: none"> Laporan persediaan barang 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun laporan persediaan barang 	Tes tertulis	2	4	-	<ul style="list-style-type: none"> Memahami Akuntansi SMK seri B, Drs. Hendi Soemantri, Armico Akuntansi Keuangan, Hendi Soemantri, Armico Modul Akuntansi 2B, Dwi Harti, Erlangga

Tempel, Juli 2015

Disusun oleh MGMP AKUNTANSI

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Tempel, WKS. 1

Guru Vak

Dra. NUNING SULASTRI
NIP 19610828 198803 2 010

Drs. NARIMAN TRI PRIYONO
NIP. 19551212 198602 1 005

Binti Chomsiatin, S.E
NIP 19662402 200701 2 009

Anggota MGMP :	
1. Drs. M. Subandrio	1
2. Dra. Hj. Sri Sugiharti	2
3. Dra. Yatimatun Nafi'ah	3
4. Drs. Sudirman	4
5. Binti Chomsiatin, S.E	5
6. Sumiyati, S,Pd	6

Lampiran 2. Materi dan Soal

Materi dan Soal

Kompetensi Dasar:

- Mendeskripsikan Pengelolaan Kartu Persediaan

Indikator:

- Menyediakan peralatan yang dibutuhkan
- Mendefinisikan pengertian persediaan
- Mengidentifikasi persediaan
- Mendiskripsikan prosedur penerimaan, penyimpanan dan pengeluaran

barang

Materi Pembelajaran:

- Jenis alat dan bahan yang dibutuhkan untuk mengelola kartu persediaan
- Pengertian persediaan
- Jenis/macam persediaan
- Prosedur penerimaan, penyimpanan dan pengeluaran barang

DESKRIPSI MATERI PEMBELAJARAN:

Dalam perusahaan manufaktur dan perusahaan dagang, kekayaan perusahaan yang tertanam pada persediaan relatif besar, sehingga diperlukan suatu sistem pengelolaan yang didukung dengan prosedur yang memadai. Bagian Kartu Persediaan sebagai bagian dalam perusahaan yang terlibat dalam prosedur pencatatan, bertugas mengelola kartu persediaan antara lain mencatat mutasi persediaan. Pencatatan kartu persediaan dalam kartu persediaan menyangkut penilaian persediaan dan sistem pencatatan yang digunakan. Bahasan dalam bab ini, disamping mengenai pengelolaan kartu persediaan dalam perusahaan dagang,

juga mengenai materi yang dipandang terkait dan mendukung terhadap kemampuan mengelola kartu persediaan.

PENGERTIAN PERSEDIAAN

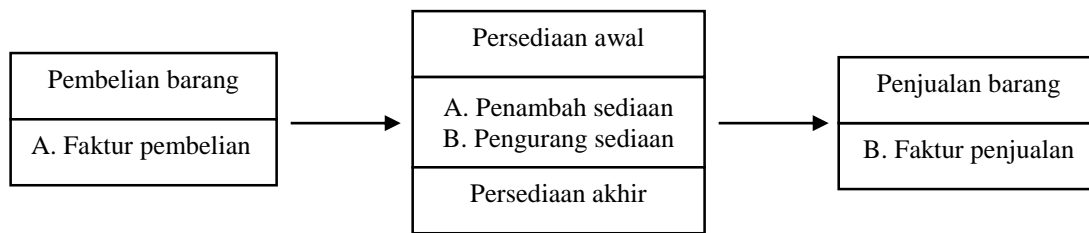
Secara umum istilah persediaan menunjukkan barang yang dimiliki untuk dijual atau barang yang akan diolah menjadi produk untuk dijual. Persediaan suatu perusahaan biasanya dihubungkan dengan objek usaha pokok. Objek usaha pokok perusahaan dagang yaitu barang dagangan, yang dimaksud persediaan dalam perusahaan dagang adalah persediaan barang dagangan (*merchandise inventory*). Dalam perusahaan manufaktur persediaan meliputi persediaan bahan baku (*material inventory*), persediaan barang dalam proses (*work in process inventory*), dan persediaan produk jadi (*finished goods inventory*).

MEMPERSIAPKAN PENGELOLAAN KARTU PERSEDIAAN

Barang dagangan merupakan barang yang disediakan untuk dijual. Penyediaan barang dagang dilakukan melalui pembelian, dalam arti barang yang dibeli disimpan sementara, kemudian dijual tanpa membuat perubahan. Bisa juga penyediaan barang dagangan melalui proses produksi, dimulai dari pembelian bahan baku, diolah menjadi produk yang siap dijual.

Dalam perusahaan manufaktur dan perusahaan dagang, sebagian besar kekayaan perusahaan tertanam dalam persediaan barang dagang. Oleh karena itu diperlukan sistem pengelolaan yang mendukung. Prosedur pengelolaan persediaan barang dagang dimulai dari penerimaan (pembelian), penyimpanan (bagian gudang), dan pengeluaran (penjualan). Bila digambarkan adalah sebagai berikut:

Prosedur Pengelolaan Persediaan Barang Dagangan



Bagan 1. Prosedur pengelolaan persediaan barang dagangan

Pencatatan pembelian barang dagang, berdasarkan bukti pembelian berupa faktur pembelian. Transaksi pembelian akan menambah persediaan barang dagangan. Pencatatan penjualan barang, berdasarkan faktur penjualan akan mengurangi persediaan barang dagangan akhir.

1. Peralatan yang dibutuhkan untuk mengelola persediaan barang dagangan:

- a. Satu unit komputer yang terinstall software akuntansi;
- b. Satu unit printer dot matrix, ink jet, atau laser jet;
- c. Kalkulator meja atau kalkulator saku;
- d. Staples;
- e. Lemari arsip;
- f. Kertas;
- g. Alat Tulis Kantor (ATK);
- h. Bukti transaksi keuangan;
- i. Buku jurnal penjualan;
- j. Buku jurnal pembelian;
- k. Buku jurnal penerimaan kas;
- l. Buku jurnal pengeluaran kas;

- m. Buku jurnal umum; dan
- n. Kartu persediaan.

JENIS JENIS PERSEDIAAN

Bagi perusahaan dagang yang di dalam usahanya adalah membeli dan menjual kembali barang-barang, pada umumnya jenis persediaan yang dimiliki adalah:

- a. **Persediaan barang dagangan**, untuk menyatakan barang-barang yang dimiliki dengan tujuan akan dijual kembali di masa yang akan datang. Barang-barang ini secara fisik tidak akan berubah sampai barang tersebut dijual kembali.
- b. **Lain-lain persediaan**, seperti umumnya *supplies* kantor (suatu aktiva perusahaan yang tujuannya adalah untuk dipakai dalam operasi bisnis sehari-hari) dan alat alat pembungkus dan lain sebagainya. Barang-barang ini biasanya akan dipakai dalam jangka waktu relatif pendek dan akan dibebankan sebagai biaya administratif dan umum atau biaya pemasaran.

KLASIFIKASI JENIS JENIS PERSEDIAAN

Bagi perusahaan manufaktur yang didalam usahanya mengubah bentuk atau menambah nilai kegunaan barang, pada umumnya mengklasifikasikan jenis jenis persediaan ke dalam berbagai kelompok sebagaimana berikut:

- a. **Persediaan bahan baku**, untuk menyatakan barang-barang yang dibeli atau diperoleh dari sumber-sumber alam yang dimiliki dengan tujuan untuk diolah menjadi produk jadi. Jika bahan baku yang digunakan di dalam

proses produksi berupa suku cadang dan harus dibeli dari pihak lain, maka barang-barang demikian sering disebut sebagai persediaan suku cadang.

- b. **Persediaan produk dalam proses**, meliputi barang-barang yang masih dalam proses pengerjaan yang memerlukan pengerjaan lebih lanjut sebelum barang itu dijual. Produk dalam proses, pada umumnya dinilai berdasarkan jumlah harga pokok bahan baku, biaya tenaga kerja langsung, dan biaya overhead pabrik yang telah dikeluarkan atau terjadi sampai tanggal tertentu.
- c. **Persediaan produk jadi**, meliputi semua barang yang diselesaikan dari proses produksi dan siap untuk dijual. Seperti halnya produk dalam proses, produk jadi pada umumnya dinilai sebesar jumlah harga pokok bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik yang diperlukan untuk menghasilkan produk tersebut.
- d. **Persediaan bahan penolong**, meliputi semua barang-barang yang dimiliki untuk keperluan produksi, akan tetapi tidak merupakan bahan baku yang membentuk produk jadi, yang termasuk dalam kelompok persediaan ini antara lain minyak pelumas untuk mesin pabrik, dll.
- e. **Lain-lain persediaan**, misalnya *supplier* kantor, alat-alat pembungkus seperti halnya pada perusahaan dagang.

SISTEM PENCATATAN PERSEDIAAN

Sistem pencatatan persediaan yang diterapkan dalam perusahaan, sangat bergantung pada banyaknya jenis dan harga satuan tiap jenis sediaan barang. Ada dua sistem pencatatan yang bisa digunakan dalam pencatatan persediaan, yaitu sistem **Inventarisasi Fisik/Periodik** dan **sistem Perpetual**.

- **Metode Fisik/Periodik**

Metode fisik (periodik) adalah metode pencatatan persediaan barang dagangan yang dilakukan secara berkala untuk periode tertentu. Metode pencatatan ini digunakan untuk perusahaan dagang yang jenisnya beragam, harga satuan tiap barang relatif murah, sehingga secara teknis harga pokok penjualan untuk tiap jenis barang sulit dihitung. Contoh: Alfamart, Indomaret, Giant.

Faktur pembelian dicatat dalam buku jurnal pembelian dengan mendebet akun pembelian, kredit akun utang dagang. Transaksi yang bersangkutan juga dicatat dalam kartu sediaan. Faktur penjualan dicatat dalam buku jurnal penjualan dengan mendebet akun piutang dagang dan mengkredit akun penjualan.

- **Metode perpetual/Terus-Menerus**

Metode perpetual adalah metode pencatatan persediaan barang dagangan yang dilakukan secara terus menerus. Sistem ini cocok digunakan untuk perusahaan barang yang memiliki barang yang jenisnya sedikit dan harga satuannya relatif mahal. Contoh: Dealer mobil/motor, dan sebagainya.

Untuk lebih jelasnya perbedaan pencatatan dengan kedua metode tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut:

PD Maju Bersama mempunyai data transaksi sebagai berikut:

Bulan Januari 2016

Tgl 5. Dibeli 6 unit barang dagang @ Rp.750.000 dari PT Perkasa secara kredit

7. Dikembalikan kepada PT Perkasa 1 unit barang yang mutunya tidak sesuai dengan pesanan sebesar Rp.750.000.
10. Dijual secara kredit kepada CV Sejahtera, 3 unit barang dagang @ Rp.825.000 (harga pokok penjualan sebesar Rp.750.000)
12. Diterima kembali dari CV Sejahtera 1 unit barang yang dijual tanggal 10 Januari karena rusak sebesar Rp.825.000

Berdasarkan transaksi diatas, catatlah dalam jurnal umum, jika PD Maju Bersama menggunakan metode:

- a. Fisik
- b. Perpetual

Jawab:

- a. Metode Fisik

Tanggal		Uraian	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Jan	5	Pembelian	4.500.000	
		Utang Dagang		4.500.000
	7	Utang Dagang	750.000	
		Retur Pembelian		750.000
	10	Piutang Dagang	2.475.000	
		Penjualan		2.475.000
	12	Retur Penjualan	825.000	
		Piutang Dagang		825.000

- b. Metode Perpetual

Tanggal		Uraian	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
Jan	5	Persediaan Barang Dagang	4.500.000	
		Utang Dagang		4.500.000
	7	Utang Dagang	750.000	
		Persd. Brg. Dagang		750.000
	10	Piutang Dagang	2.475.000	
		Penjualan		2.475.000
		Harga Pokok Penjualan	2.250.000	

		Persd. Brg. Dagang		2.250.000
	12	Retur Penjualan	825.000	
		Piutang Dagang		825.000
		Persediaan Barang Dagang	750.000	
		HPP		750.000

Pencatatan Sistem Fisik (Periodik)

Pada pencatatan sistem fisik (periodik), nilai persediaan barang dagangan baru dapat diketahui setelah kuantitas barang yang tersedia dihitung secara fisik, kemudian dikalikan dengan harga satuannya. Metode pencatatan fisik antara lain terdiri dari metode FIFO, rata-rata, identifikasi khusus, persediaan dasar, dan metode taksiran.

1. Metode FIFO (*First In First Out*)

Pada metode ini, barang yang lebih dulu masuk (dibeli) dianggap barang yang lebih dulu dikeluarkan (dijual), sehingga nilai persediaan akhir dihitung berdasarkan harga barang yang masuk terlebih dahulu.

Contoh:

PD Pendawa mempunyai data tentang persediaan sebagai berikut:

Maret	1,	Persediaan Awal	300 kg	@ Rp800	=	Rp 240.000	
	3,	Pembelian	500 kg	@ Rp775	=	Rp 387.500	
	5,	Penjualan					350 kg
	10,	Pembelian	700 kg	@ Rp825	=	Rp 577.500	
	15,	Penjualan					300 kg
	20,	Penjualan					500 kg
	25,	Pembelian	200 kg	@ Rp850	=	Rp 170.000	
			1.700 kg			Rp 1.375.000	1.150 kg

Berdasarkan data diatas, hitunglah nilai persediaan pada tanggal 31 Maret jika digunakan metode FIFO!

Jawab:

Metode FIFO

Jumlah persediaan awal dan pembelian	1.700 kg	
Jumlah penjualan	1.150 kg	
Persediaan akhir	550 kg	
Persediaan tersebut terdiri dari:		
Pembelian tanggal 25 Maret 200 kg @ Rp850		= Rp 170.000
Pembelian tanggal 10 Maret 350 kg @ Rp825		= <u>Rp 288.750</u>
Nilai persediaan		= <u>Rp 458.750</u>

2. Metode LIFO (*Last In First Out*)

Pada metode ini, barang yang masuk (dibeli) terakhir, justru dianggal dikeluarkan (dijual) lebih dulu, sehingga nilai persediaan akhir dihitung berdasarkan harga barang yang masuk terakhir. Nilai persediaan barang dagangan PD Pendawa jika dihitung dengan metode LIFO adalah sebagai berikut:

Metode LIFO

Persediaan akhir 550 kg, terdiri dari:

Persediaan awal	300 kg @ Rp800	= Rp240.000
Pembelian tgl 3 Maret	250 kg @ Rp775	= <u>Rp193.750</u>
Nilai persediaan		= <u>Rp433.750</u>

CATATAN: ‘Metode LIFO sekarang tidak digunakan karena pencatatannya cenderung menimbulkan perbedaan besarnya nominal pembelian barang di awal periode dengan pembelian barang di akhir periode.’

3. Metode Rata-Rata

a) Metode Rata-Rata Sederhana

Pada metode ini, nilai persediaan akhir barang dagangan dihitung berdasarkan rata-rata harga persediaan awal dan harga beli.

b) Metode Rata-Rata Tertimbang

Pada metode ini, harga pokok rata-rata per satuan barang dihitung dengan cara membagi jumlah pembelian barang yang disediakan untuk dijual, dengan jumlah satuannya (kuantitasnya). Nilai persediaan akhir periode adalah hasil kali kuantitas persediaan barang dagangan dengan harga rata-rata per satuan.

Nilai persediaan barang dagangan PD Pendawa jika dihitung dengan metode rata-rata sederhana dan metode rata-rata tertimbang adalah sebagai berikut:

Metode Rata-Rata Sederhana

$$\text{Harga rata-rata sederhana} = \frac{\text{Rp}800 + \text{Rp}775 + \text{Rp}825 + \text{Rp}850}{4} = \text{Rp}812,50$$

$$\text{Nilai persediaan} = 550 \times \text{Rp}812,50 = \mathbf{\text{Rp}446,875}$$

Metode Rata-Rata Tertimbang

$$\text{Harga rata-rata sederhana} = \frac{\text{Rp}1.375.000}{1.700} = \text{Rp}808,82$$

$$\text{Nilai persediaan} = 550 \times \text{Rp}808,82 = \mathbf{\text{Rp}444.85}$$

4. Metode Identifikasi Khusus (*Spresific Identification*)

Pada metode ini, setiap barang yang masuk (dibeli) diberi tanda pengenal khusus yang menunjukkan harga per satuan, sesuai dengan

faktur yang diterima, sehingga nilai persediaan akhir dihitung berdasarkan jenis dan keadaan barang yang masih tersisa.

Nilai persediaan PD Pendawa jika dihitung dengan metode identifikasi khusus, jika ada pembelian tanggal 3 Maret 350 kg dan tanggal 25 Maret 200 kg adalah sebagai berikut.

Metode Identifikasi Khusus

Persediaan terdiri dari:

Pembelian tanggal 3 Maret	= 350 x Rp775	= Rp271.250
Pembelian tanggal 25 Maret	= 200 x Rp850	= <u>Rp170.000</u>
Nilai persediaan		= Rp441.250

5. Metode Persediaan Dasar

Persediaan dasar yang disebut juga persediaan besi adalah persediaan minimal yang harus dimiliki oleh perusahaan dengan tujuan untuk menjaga likuiditas usaha. Dengan demikian, pesanan yang terlambat karena adanya kemacetan atau sebab-sebab lain, seperti gangguan keamanan, dan cuaca tidak mengganggu kegiatan produksi perusahaan.

Metode persediaan dasar nilai persediaan akhir periode dihitung sebagai berikut:

- 1) apabila kuantitasnya lebih banyak daripada kuantitas perusahaan dasar, nilai persediaan adalah nilai persediaan ditambah dengan harga pasar kelebihanannya.

- 2) Apabila kuantitasnya lebih rendah daripada kuantitas persediaan dasar, nilai persediaan dikurangi dengan harga pasar kekurangannya.

Nilai persediaan PD Pendawa jika dihitung dengan metode persediaan dasar, jika persediaan dasar ditetapkan 200 kg dengan harga @ Rp800 dan selisihnya dihitung menggunakan metode FIFO adalah sebagai berikut:

Metode Persediaan Dasar

Persediaan akhir 550 kg terdiri dari:

Persediaan dasar	200 kg @ Rp800	= Rp160.000
Pembelian tanggal 25 Maret	200 kg @ Rp850	= Rp170.000
Pembelian tanggal 10 Maret	150 kg @ Rp825	= <u>Rp123.750</u>
Nilai persediaan		= Rp453.750

Pencatatan Sistem Perpetual

Pada pencatatan metode perpetual, setiap terjadi mutasi persediaan dicatat dalam akun persediaan barang dagangan, sehingga metode penilaian persediaan digunakan pada saat terjadi transaksi penjualan, dengan membuat kartu persediaan barang secara lengkap, yang memuat: kuantitas, harga satuan, jumlah harga, baik lajur masuk, lajur keluar maupun lajur sisa. Metode pencatatan sistem perpetual antara lain terdiri dari metode rata-rata bergerak, FIFO, dan LIFO.

1. Metode Rata-Rata Bergerak (*Moving Average*)

Pada metode ini, harga beli rata-rata dihitung setiap terjadi transaksi pembelian, dan harga pokok penjualan per-unit berlaku harga rata-rata pada saat transaksi penjualan.

Contoh:

Dari contoh diatas, jika PD Pendawa menggunakan metode perpetual, hitunglah nilai persediaan akhir, jika digunakan metode rata-rata bergerak.

Kartu Persediaan Barang PD Pendawa

Tgl		MASUK			KELUAR			SALDO		
		Kuantitas	Harga/unit	Jumlah	Kuantitas	Harga/unit	Jumlah	Kuantitas	Harga/unit	Jumlah
Mar	1	-	-	-	-	-	-	300	800	240.000
	3	500	775	387.500	-	-	-	800	784,38	627.504
	5	-	-	-	350	784,38	274.533	450	784,38	352.971
	10	700	825	577.500	-	-	-	1.150	809,10	930.465
	15	-	-	-	300	809,10	242.730	850	809,10	687.735
	20	-	-	-	500	809,10	404.550	350	809,10	283.185
	25	200	850	170.000	-	-	-	550	823,98	453.189
Nilai Persediaan Akhir									Rp453.189	

Penjelasan:

Saldo tanggal 3: Kuantitas = $300 + 500 = 800$
 Jumlah = $\text{Rp}240.000 + \text{Rp}387.500 = \text{Rp}627.500,00$
 Harga/unit = $\text{Rp}627.500 : 800 = \text{Rp}784,38$

2. Metode FIFO (*First In First Out*)

Seperti halnya pada pencatatan secara fisik, barang yang masuk/dibeli lebih awal dikeluarkan/dijual lebih dulu, bedanya dalam

pencatatan secara perpetual penetapan harga pokok penjualan diterapkan pada saat terjadi penjualan.

Contoh:

Dari contoh diatas, jika PD Pendawa menggunakan metode perpetual, hitunglah nilai persediaan akhir, jika digunakan metode FIFO.

**Kartu Persediaan Barang
PD Pendawa**

Tgl		MASUK			KELUAR			SALDO		
		Kuantitas	Harga/unit	Jumlah	Kuantitas	Harga/unit	Jumlah	Kuantitas	Harga/unit	Jumlah
Mar	1	-	-	-	-	-	-	300	800	240.000
	3	500	775	387.500	-	-	-	300 500	800 775	240.000 387.500
	5	-	-	-	300 50	800 775	240.000 38.750	- 450	- 775	- 348.750
	10	700	825	577.500	-	-	-	450 700	775 825	348.750 577.500
	15	-	-	-	300 -	775 -	232.500 -	150 700	775 825	116.250 577.500
	20	-	-	-	150 350	725 825	116.250 288.750	- 350	- 825	- 288.750
	25	200	850	170.000	-	-	-	350 200	825 850	288.750 170.000
Nilai Persediaan Akhir									Rp458.750	

3. Metode LIFO (*Last In First Out*)

Seperti halnya pada pencatatan secara fisik, bedanya penerapannya setiap terjadi penjualan, besarnya harga pokok barang yang dijual dihitung dari harga barang yang dibeli paling akhir.

Contoh:

Dari contoh diatas, jika PD Pendawa menggunakan metode perpetual, hitunglah nilai persediaan akhir, jika digunakan metode MTKP/LIFO.

**Kartu Persediaan Barang
PD Pendawa**

Tgl		M A S U K			K E L U A R			S A L D O		
		Kuantitas	Harga/unit	Jumlah	Kuantitas	Harga/unit	Jumlah	Kuantitas	Harga/unit	Jumlah
Mar	1	-	-	-	-	-	-	300	800	240.000
	3	500	775	387.500	-	-	-	300	800	240.000
								500	775	387.500
	5	-	-	-	-	-	-	300	200	60.000
					350	775	271.250	150	775	116.250
	10	700	825	577.500	-	-	-	300	800	240.000
								150	775	116.250
								700	825	577.500
	20	-	-	-	-	-	-	300	800	240.000
					-	-	-	150	775	116.250
					500	825	412.500	200	825	165.000
	25	200	850	170.000	-	-	-	300	800	240.000
								150	775	116.250
								200	825	165.000
								200	850	170.000
Nilai Persediaan Akhir									Rp691.250	

PENGELOLAAN SEDIAAN BARANG DAGANGAN

Barang dagangan pada dasarnya adalah barang yang disediakan untuk dijual. Penyediaan bisa melalui pembelian, dalam arti barang dibeli, disimpan sementara, kemudian dijual tanpa mengadakan perubahan lebih dulu terhadap sifat barang yang bersangkutan. Bisa juga penyediaannya melalui proses produksi, dimulai dari pembelian bahan baku, kemudian diolah sehingga menjadi produk yang siap untuk dijual. Dalam hal demikian, barang yang dijual adalah barang hasil produksi sendiri.

Dalam perusahaan dagang, sebagian besar kekayaan perusahaan pada umumnya tertanam dalam sediaan. Oleh karena itu pengelolaannya harus dilakukan dengan sistem dan prosedur yang memadai. Pengelolaan sediaan dalam perusahaan

dagang didukung dengan prosedur penerimaan, penyimpanan, pengeluaran dan prosedur pencataan.

PROSEDUR PENERIMAAN BARANG

Dalam perusahaan dagang, barang dagangan yang di terima berasal dari transaksi pembelian. Seperti dibahas dimuka, transaksi pembelian dilakukan oleh bagian pembelian berdasarkan surat permintaan pembelian. Artinya tidak ada transaksi pembelian barang tanpa permintaan pembelian dari bagian yang membutuhkan barang yang bersangkutan. Permintaan pembelian barang dagangan dibuat oleh bagian penjualan atau bagian gudang. Dalam perusahaan dagang, bagian gudang berada dibawah pengawasan bagian penjualan.

Barang yang dikirimkan oleh pemasok (penjual) sesuai dengan surat order pembelian, diterima oleh bagian penerimaan barang. Kegiatan yang dilakukan bagian penerimaan dalam aktifitas penerimaan barang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Pemeriksaan terhadap kecocokan data pengirim, artinya apakah surat pengantar barang yang dikeluarkan oleh pemasok dengan alamat yang sesuai dengan alamat yang tercantum dalam surat order pembelian.
2. Pemeriksaan terhadap fisik barang, meliputi spesifikasi barang (nama, jenis, *type*, ukuran) penghitungan kuantitas, pemeriksaan kualitas dan kondisi barang.
3. Membuat laporan penerimaan barang yang memuat informasi hasil pemeriksaan yang benar-benar dilakukan. Untuk kepentingan ini, tembusan

surat order pembelian yang disampaikan kepada bagian penerimaan tidak mencantumkan kuantitas barang (*blind check*).

4. Bagian penerimaan menyerahkan laporan penerimaan barang kepada bagian pembelian, sebagai informasi bahwa barang sudah diterima, dan untuk diperiksa kecocokannya dengan order pembelian. Sementara tembusan laporan penerimaan barang beserta barang yang bersangkutan diserahkan kepada bagian gudang.

PROSEDUR PENYIMPANAN DAN PENGELUARAN BARANG

Dalam hubungannya dengan pengamanan sediaan barang, kegiatan yang harus dilakukan bagian gudang adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan tempat untuk menyimpan barang yang akan diterima dengan memperhatikan sifat barang (mudah rusak, tahan lama, kepekaan terhadap suhu udara, dan sebagainya). Kemudian kegiatan ini dilakukan setelah menerima tembusan SOP atau Surat Order Pembelian dari bagian pembelian.
2. Menerima barang beserta tembusan laporan penerimaan barang dari bagian penerimaan, kemudian mengecek data laporan penerimaan barang dengan tembusan surat order pembelian.
3. Menyimpan barang dengan penataan yang baik dan dengan memperhatikan urutan keluar masuknya barang atau persediaan.
4. Mengeluarkan barang sesuai dengan alat bukti permintaan dan pengeluaran barang artinya tidak ada pengeluaran barang tanpa alat bukti permintaan dan pengeluaran barang.

5. Mencatat kuantitas barang yang diterima dan yang dikeluarkan dalam kartu gudang.

SOAL

1. Barang dagangan merupakan barang yang disediakan untuk
 - a. **Dijual**
 - b. Digunakan dalam operasional perusahaan
 - c. Persediaan minimal yang harus dimiliki perusahaan
 - d. Disimpan
 - e. a dan d benar
2. Data-data transaksi persediaan barang dagangan dicatat berdasarkan
 - a. Faktur pembelian
 - b. Faktur penjualan
 - c. Retur pembelian
 - d. Pengurangan harga
 - e. **Semua benar**
3. Metode pencatatan persediaan barang dagangan yang dilakukan secara terus menerus disebut metode
 - a. Fisik
 - b. **Perpetual**
 - c. FIFO
 - d. LIFO
 - e. Identifikasi khusus
4. Supermarket yang biasa membuat laporan persediaan barang dagangan menggunakan metode
 - a. **Taksiran**
 - b. FIFO
 - c. LIFO
 - d. Rata-rata sederhana
 - e. Identifikasi khusus
5. Hal-hal yang harus dilakukan sebelum melakukan *stock opname* adalah sebagai berikut
 - a. Menentukan kriteria barang yang akan di *stock opname*
 - b. Menggunakan kartu stok sebagai dasar penghitungan *stock opname*
 - c. Menyiapkan petugas *stock opname* yang tidak berkaitan langsung dengan barang-barang yang dihitung
 - d. Merapihkan barang-barang
 - e. **Semua benar**
6. Dari peralatan berikut, peralatan yang tidak dibutuhkan dalam mengelola kartu persediaan adalah
 - a. Stappler

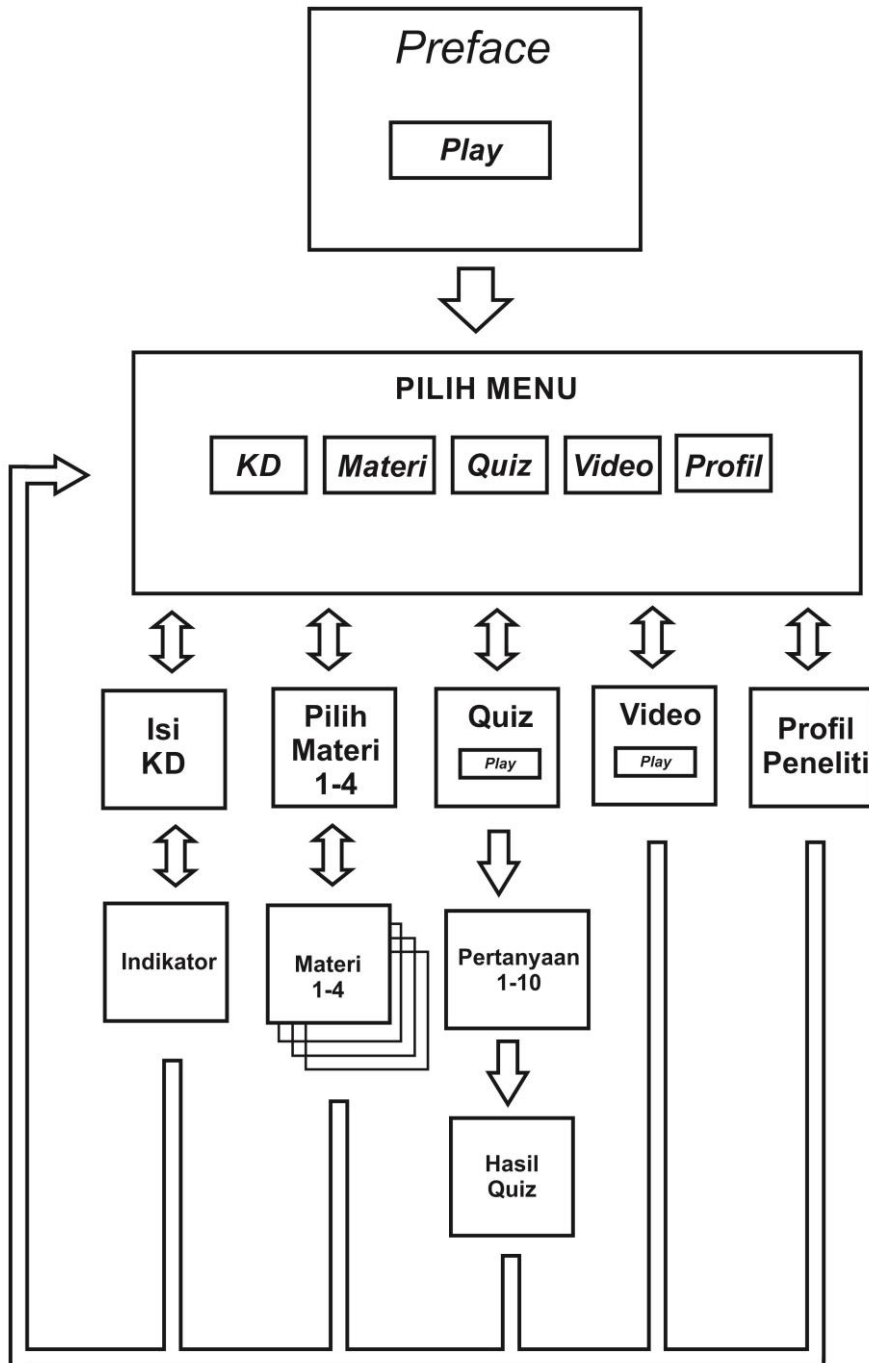
- b. **LCD**
 - c. Printer
 - d. Kertas
 - e. Kalkulator
7. Metode pencatatan perpetual terdiri dari beberapa metode, antara lain sebagai berikut
- a. Metode Rata-Rata Bergerak
 - b. Metode FIFO
 - c. Metode LIFO
 - d. Metode Identifikasi Khusus
 - e. **a dan b benar**
8. Kartu yang digunakan untuk mencatat penerimaan dan pengeluaran barang dagangan disebut
- a. Kartu utang
 - b. Kartu penjualan
 - c. **Kartu stock**
 - d. Kartu pembelian
 - e. Kartu retur
9. Berikut ini contoh perusahaan yang menggunakan sistem pencatatan periodik adalah
- a. Barber shop
 - b. Alfamart
 - c. Indomaret
 - d. Giant
 - e. **b, c dan d benar**
10. Dalam keadaan inflasi, metode penilaian persediaan yang akan menghasilkan harga pokok penjualan lebih rendah adalah
- a. Metode LIFO
 - b. **Metode FIFO**
 - c. Metode Rata-Rata Bergerak
 - d. Metode Rata-Rata Sederhana
 - e. Metode Rata-Rata Tertimbang

Lampiran II

Lampiran 1 Storyboard

Lampiran 2 Hasil Produk Akhir

Lampiran 1. Storyboard



Lampiran 2. Produk Akhir Media Pembelajaran

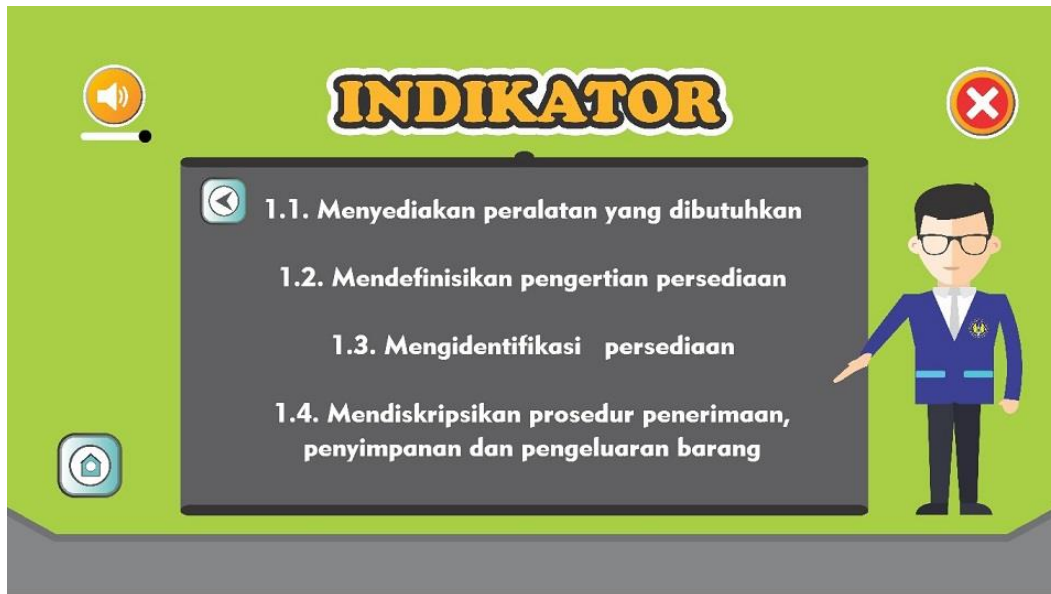
1. Preface



2. Pilih Menu



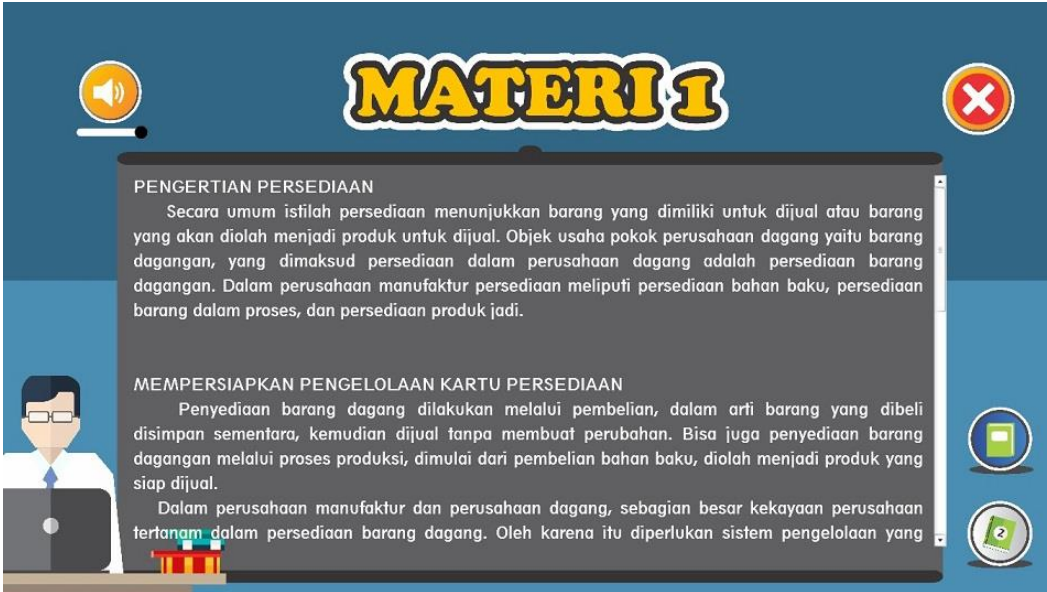
3. Halaman Indikator



4. Halaman Pilih Materi



5. Halaman Isi Materi



MATERI 1

PENGERTIAN PERSEDIAAN

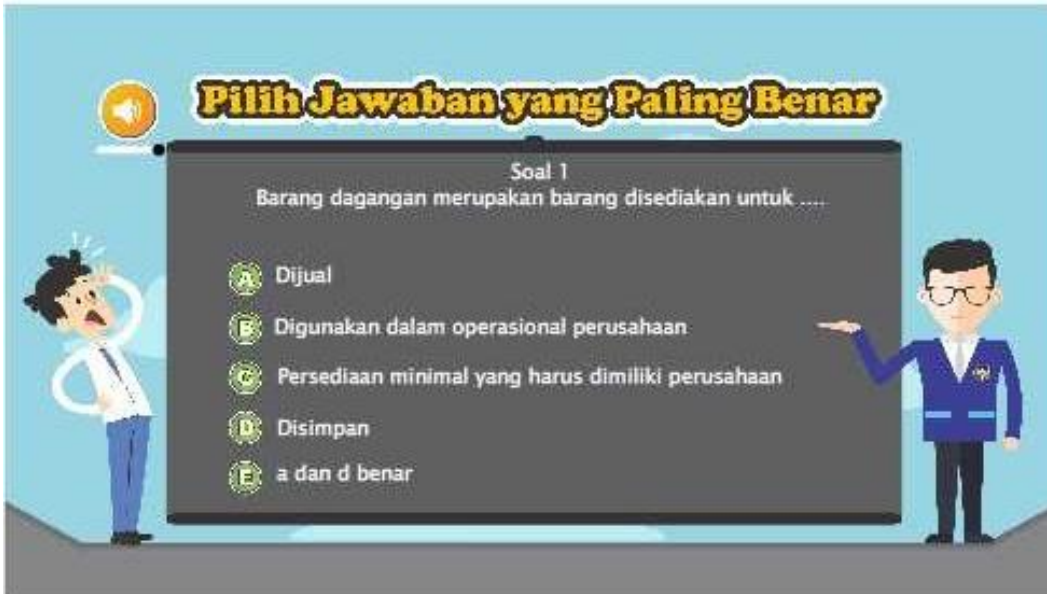
Secara umum istilah persediaan menunjukkan barang yang dimiliki untuk dijual atau barang yang akan diolah menjadi produk untuk dijual. Objek usaha pokok perusahaan dagang yaitu barang dagangan, yang dimaksud persediaan dalam perusahaan dagang adalah persediaan barang dagangan. Dalam perusahaan manufaktur persediaan meliputi persediaan bahan baku, persediaan barang dalam proses, dan persediaan produk jadi.

MEMPERSIAPKAN PENGELOLAAN KARTU PERSEDIAAN

Penyediaan barang dagang dilakukan melalui pembelian, dalam arti barang yang dibeli disimpan sementara, kemudian dijual tanpa membuat perubahan. Bisa juga penyediaan barang dagangan melalui proses produksi, dimulai dari pembelian bahan baku, diolah menjadi produk yang siap dijual.

Dalam perusahaan manufaktur dan perusahaan dagang, sebagian besar kekayaan perusahaan tertanam dalam persediaan barang dagang. Oleh karena itu diperlukan sistem pengelolaan yang

6. Halaman Evaluasi



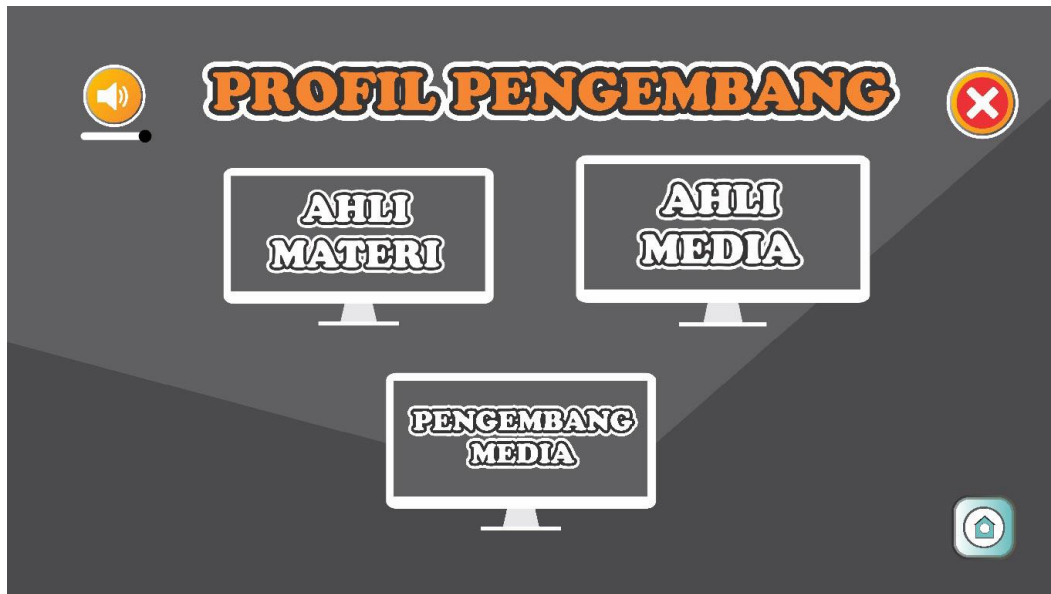
Pilih Jawaban yang Paling Benar

Soal 1

Barang dagangan merupakan barang disediakan untuk

- ☐ A Dijual
- ☐ B Digunakan dalam operasional perusahaan
- ☐ C Persediaan minimal yang harus dimiliki perusahaan
- ☐ D Disimpan
- ☐ E a dan d benar

7. Halaman Profil



LAMPIRAN III

Lampiran 1 Angket Validasi untuk Ahli Materi

Lampiran 2 Angket Validasi untuk Ahli Media

Lampiran 3 Angket Validasi untuk Guru

Lampiran 4 Angket Validasi untuk Siswa

Lampiran 5 Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba

Lampiran 6 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Lampiran 7 Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

Lampiran 1. Angket Validasi untuk Ahli Materi
--

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
Computer Based Instruction Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMKN 1 Tempel
Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Akuntansi Kelas X

Materi Pelajaran : Mengelola Kartu Persediaan

Peneliti : Dzahin Syauqi Muhammad

Ahli Materi : Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* dengan materi Mengelola Kartu Persediaan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Materi yang disajikan mutakhir					
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap					
5	Materi disajikan dengan sistematis					
6	Alur logika materi yang disajikan jelas					
7	Pembahasan contoh-contoh dalam materi jelas					
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					
Aspek Soal						
9	Soal dirumuskan dengan jelas					
10	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
11	Soal benar secara teori dan konsep					
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
13	Jumlah soal cukup					
14	Adanya variasi soal					
Aspek Kebahasaan						
15	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami					
16	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
17	Materi yang disajikan dalam bentuk multimedia dapat memotivasi siswa untuk belajar					
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa					
19	Materi yang disajikan dapat membuat siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					
20	Materi yang disajikan membantu pemahaman siswa.terhadap materi kartu persediaan					

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi yang disarankan
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Materi

.....

.....

Lampiran 2. Angket Validasi untuk Ahli Media
**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET VALIDASI OLEH AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
Computer Based Instruction Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMKN 1 Tempel
Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Akuntansi Kelas X

Materi Pelajaran : Mengelola Kartu Persediaan

Peneliti : Dzahin Syauqi Muhammad

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

Petunjuk Pengisian:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* pada Materi Pelajaran Mengelola Kartu Persediaan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Ahli Media

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai				
			5	4	3	2	1
A. Rekayasa perangkat lunak	1	Kecukupan jumlah <i>tools</i> dalam aplikasi					
	2	Penempatan <i>tools</i> proporsional					
	3	Kejelasan fungsi/ kegunaan <i>tools</i>					
	4	Kebermanfaatan <i>tools</i> dalam aplikasi					
	5	Kesesuaian pemilihan latar atau <i>background</i>					
	6	Kemenarikan media					
	7	Tampilan <i>homepage</i> menarik					
	8	Kecukupan informasi pada <i>homepage</i> .					
	9	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik					
	10	Mudah digunakan					
	11	Dapat digunakan kembali					
	12	Pemilihan huruf dan ukuran huruf sesuai					
B. Tampilan visual	13	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan video tidak mengganggu pemahaman					
	14	Penampilan isi media pembelajaran secara keseluruhan menarik					
	15	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					
	16	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan					
	17	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					
	18	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf					

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai				
			5	4	3	2	1
B. Tampilan visual	19	Penyajian kelengkapan (informasi akuntansi) menarik					
	20	Penggunaan kontras warna secara keseluruhan menarik dan harmonis					
	21	Komunikatif (mudah dipahami)					
	22	Menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif					
	23	Pengoprasian yang sederhana					
	24	Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, icon, dll)					
	25	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi					

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

E. Komentari/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi yang disarankan
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 4 Agustus 2016

Ahli Media

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

NIP. 19880302015 04 1 002

Lampiran 3. Angket Validasi untuk Guru
**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET VALIDASI OLEH PRAKTISI PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian :	Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi <i>Computer Based Instruction</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016
Sasaran Program :	Akuntansi Kelas X
Materi Pelajaran :	Mengelola Kartu Persediaan
Peneliti :	Dzahin Syauqi Muhammad
Praktisi Pembelajaran :	Dra. Yatimatun Nafi'ah

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* pada Materi Pelajaran Mengelola Kartu Persediaan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = Sangat Layak
 4 = Layak
 3 = Cukup Layak
 2 = Kurang Layak
 1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

22	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri					
23	Multimedia menambah pengetahuan siswa tentang materi pelajaran					
24	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa					

B. Kebenaran Media dan Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentarisaran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 12 Agustus 2016
Praktisi Pembelajaran

Dra. Yatimatun Nafi'ah

Lampiran 4. Angket Validasi untuk Siswa
**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
VALIDASI SISWA**

Nama Siswa :
 Kelas :
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
Computer Based Instruction Dalam Meningkatkan
 Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMKN 1 Tempel
 Tahun Ajaran 2015/2016
 Sasaran Program : Akuntansi Kelas X
 Materi Pelajaran : Mengelola Kartu Persediaan
 Peneliti : Dzahin Syauqi Muhammad

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara terhadap kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* pada Materi Pelajaran Mengelola Kartu Persediaan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = Sangat Layak
 4 = Layak
 3 = Cukup Layak
 2 = Kurang Layak
 1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian					
2	Proses instalasi multimedia dapat dilakukan dengan mudah					
3	Pengoperasian multimedia ini sederhana (tidak sulit).					
Aspek Desain Pembelajaran						
4	Materi yang disajikan dalam media mudah untuk dipahami					
5	Pembahasan contoh-contoh soal dalam media jelas					
6	Alur logika materi yang disajikan jelas					
7	Soal dirumuskan dengan jelas					
Aspek Bahasa						
8	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami					
Aspek Komunikasi Visual						
9	Musik yang digunakan tidak mengganggu					
10	Tulisan dalam multimedia dapat dibaca dengan jelas					
11	Petunjuk arah/tombol navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik					
12	Animasi yang digunakan menarik					
13	Multimedia pembelajaran interaktif ini kreatif					
14	Video yang digunakan berjalan dengan baik					
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran						
15	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri					
16	Multimedia menambah pengetahuan akuntansi siswa					
17	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentari/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta,.....2016

Siswa

.....

Lampiran 5. Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan keadaan saudara yang sebenarnya. Jawaban yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran kartu persediaan saudara di sekolah. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS= Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengerjakan soal-soal kartu persediaan dengan segera					
2	Saya menunda-nunda mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru					
3	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami					
4	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya.					
5	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran					
6	Saya belajar jika hanya pekerjaan rumah dan ulangan					
7	Saya ingin menguasai materi-materi kartu persediaan baik secara teori maupun praktik					
8	Saya berusaha memiliki catatan pelajaran yang lengkap					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
9	Saya yakin bisa mengerjakan soal-soal kartu persediaan dengan belajar sungguh-sungguh					
10	Saya ragu dapat memahami sebagian besar materi kartu persediaan					
11	Saya yakin akan mendapatkan nilai yang memuaskan dengan kemampuan yang saya miliki					
12	Saya belajar dengan giat untuk dapat memahami materi kartu persediaan					
13	Saya yakin akan menguasai materi kartu persediaan					
14	Pemberian motivasi dari guru penting agar saya lebih semangat belajar.					
15	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.					
16	Saya terkadang berbicara dengan teman diluar materi pembelajaran saat guru sedang menjelaskan materi					
17	Saya senang diperhatikan oleh guru ketika proses pembelajaran					
18	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal kartu persediaan					
19	Saya senang dengan pelajaran kartu persediaan karena pelajaran ini menarik bagi saya					
20	Di kelas, saya mengantuk atau pikiran saya tidak fokus karena pelajaran yang membosankan					
21	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru					
22	Saya senang dengan adanya pelajaran tambahan (les)					
23	Saya senang jika mata pelajaran kosong (guru tidak hadir)					
24	Saya senang belajar dengan kelompok belajar atau beberapa teman saya					
25	Saya lebih senang belajar sendiri karena lebih tenang lebih fokus untuk belajar.					
26	Saya sudah nyaman dengan lingkungan belajar saya sekarang.					

Lampiran 6. Interpretasi Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
B1	85,90	344,231	,685	,959
B2	87,40	352,248	,672	,959
B3	85,90	330,921	,863	,957
B4	86,43	359,013	,393	,961
B5	87,37	352,861	,602	,960
B6	86,37	359,482	,519	,960
B7	85,97	329,826	,897	,957
B8	86,27	353,168	,396	,962
B9	86,47	349,844	,473	,961
B10	86,47	351,568	,417	,962
B11	86,03	328,999	,844	,957

**Reliability
Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.960	26

B12	86,30	344,424	,735	,959
B13	86,90	332,231	,776	,958
B14	86,20	360,855	,343	,961
B15	86,57	347,220	,767	,959
B16	85,97	329,826	,897	,957
B17	86,73	345,995	,619	,960
B18	85,93	330,340	,892	,957
B19	85,93	330,340	,892	,957
B20	86,40	352,869	,571	,960
B21	85,97	329,826	,897	,957
B22	86,00	329,379	,880	,957
B23	86,40	339,903	,880	,957
B24	85,97	329,826	,897	,957
B25	86,80	352,648	,413	,961
B26	85,53	361,499	,377	,961

Correlations

		B1	B2	B3	B4	B5
B1	Pearson Correlation	1	,403*	,432*	,872**	,293
	Sig. (2-tailed)		,027	,017	,000	,116
	N	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	,403*	1	,606**	,401*	,972**
	Sig. (2-tailed)	,027		,000	,028	,000
	N	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	,432*	,606**	1	,050	,607**
	Sig. (2-tailed)	,017	,000		,795	,000
	N	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	,872**	,401*	,050	1	,295
	Sig. (2-tailed)	,000	,028	,795		,113
	N	30	30	30	30	30
B5	Pearson Correlation	,293	,972**	,607**	,295	1
	Sig. (2-tailed)	,116	,000	,000	,113	
	N	30	30	30	30	30
B6	Pearson Correlation	,462*	,392*	,380*	,323	,254
	Sig. (2-tailed)	,010	,032	,038	,082	,175
	N	30	30	30	30	30
B7	Pearson Correlation	,541**	,561**	,955**	,150	,494**
	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,000	,430	,006
	N	30	30	30	30	30
B8	Pearson Correlation	,649**	-,152	,153	,534**	-,243
	Sig. (2-tailed)	,000	,423	,420	,002	,196

B9	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,434*	,759**	,181	,610**	,696**
	Sig. (2-tailed)	,017	,000	,338	,000	,000
B10	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,691**	,405*	,152	,792**	,405*
	Sig. (2-tailed)	,000	,026	,423	,000	,026
B11	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,598**	,473**	,836**	,231	,348
	Sig. (2-tailed)	,000	,008	,000	,219	,059
B12	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,360	,454*	,717**	,065	,497**
	Sig. (2-tailed)	,051	,012	,000	,734	,005
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B6	B7	B8	B9	B10
B1	Pearson Correlation	,462	,541*	,649*	,434**	,691
	Sig. (2-tailed)	,010	,002	,000	,017	,000
	N	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	,392*	,561	-,152**	,759*	,405**
	Sig. (2-tailed)	,032	,001	,423	,000	,026
	N	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	,380*	,955**	,153	,181	,152**
	Sig. (2-tailed)	,038	,000	,420	,338	,423
	N	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	,323**	,150*	,534	,610	,792
	Sig. (2-tailed)	,082	,430	,002	,000	,000

	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,254	,494**	-,243**	,696	,405
B5	Sig. (2-tailed)	,175	,006	,196	,000	,026
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	1*	,524*	,221*	,405	,021
B6	Sig. (2-tailed)		,003	,240	,026	,911
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,524**	1**	,282**	,198	,119**
B7	Sig. (2-tailed)	,003		,131	,295	,533
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,221**	,282	1	,209**	,475
B8	Sig. (2-tailed)	,240	,131		,268	,008
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,405*	,198**	,209	1**	,571**
B9	Sig. (2-tailed)	,026	,295	,268		,001
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,021**	,119*	,475	,571**	1*
B10	Sig. (2-tailed)	,911	,533	,008	,001	
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,616**	,961**	,380**	,197	,078
B11	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,038	,296	,683
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,222	,630*	,299**	,388	,314**
B12	Sig. (2-tailed)	,238	,000	,108	,034	,091
	N	30	30	30	30	30

		B11	B12	B13	B14	B15
B1	Pearson Correlation	,598	,360*	,457*	,341**	,416
	Sig. (2-tailed)	,000	,051	,011	,065	,022
	N	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	,473*	,454	,752**	-,015*	,405**
	Sig. (2-tailed)	,008	,012	,000	,936	,026
	N	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	,836*	,717**	,765	,126	,833**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,506	,000
	N	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	,231**	,065*	,255	,271	,056
	Sig. (2-tailed)	,219	,734	,173	,148	,767
	N	30	30	30	30	30
B5	Pearson Correlation	,348	,497**	,775**	-,049	,423
	Sig. (2-tailed)	,059	,005	,000	,796	,020
	N	30	30	30	30	30
B6	Pearson Correlation	,616*	,222*	,497*	,353	,274
	Sig. (2-tailed)	,000	,238	,005	,056	,143
	N	30	30	30	30	30
B7	Pearson Correlation	,961**	,630**	,678**	,172	,783**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,365	,000
	N	30	30	30	30	30
B8	Pearson Correlation	,380**	,299	,024	,535**	,387
	Sig. (2-tailed)	,038	,108	,900	,002	,035
	N	30	30	30	30	30
B9	Pearson Correlation	,197*	,388**	,524	,250**	,237**

	Sig. (2-tailed)	,296	,034	,003	,183	,207
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,078**	,314*	,441	,491**	,119*
B10	Sig. (2-tailed)	,683	,091	,015	,006	,530
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	1**	,498**	,542**	,200	,673
B11	Sig. (2-tailed)		,005	,002	,290	,000
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,498	1*	,729**	,307	,877**
B12	Sig. (2-tailed)	,005		,000	,099	,000
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B16	B17	B18	B19	B20
B1	Pearson Correlation	,541	,369*	,492*	,492**	,274
	Sig. (2-tailed)	,002	,045	,006	,006	,144
	N	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	,561*	,587	,590**	,590*	,176**
	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,001	,001	,352
	N	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	,955*	,440**	,989	,989	,469**
	Sig. (2-tailed)	,000	,015	,000	,000	,009
	N	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	,150**	,337*	,101	,101	,019
	Sig. (2-tailed)	,430	,068	,597	,597	,922
	N	30	30	30	30	30

B5	Pearson Correlation	,494	,589**	,557**	,557	,144
	Sig. (2-tailed)	,006	,001	,001	,001	,448
	N	30	30	30	30	30
B6	Pearson Correlation	,524*	,036*	,457*	,457	,500
	Sig. (2-tailed)	,003	,852	,011	,011	,005
	N	30	30	30	30	30
B7	Pearson Correlation	1,000**	,390**	,989**	,989	,498**
	Sig. (2-tailed)	,000	,033	,000	,000	,005
	N	30	30	30	30	30
B8	Pearson Correlation	,282**	,287	,220	,220**	,405
	Sig. (2-tailed)	,131	,125	,243	,243	,027
	N	30	30	30	30	30
B9	Pearson Correlation	,198*	,617**	,192	,192**	,293**
	Sig. (2-tailed)	,295	,000	,310	,310	,116
	N	30	30	30	30	30
B10	Pearson Correlation	,119**	,717*	,137	,137**	,174*
	Sig. (2-tailed)	,533	,000	,471	,471	,357
	N	30	30	30	30	30
B11	Pearson Correlation	,961**	,312**	,909**	,909	,486
	Sig. (2-tailed)	,000	,093	,000	,000	,007
	N	30	30	30	30	30
B12	Pearson Correlation	,630	,624*	,682**	,682	,676**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B21	B22	B23	B24	B25
B1	Pearson Correlation	,541	,576*	,865*	,541**	,276
	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,000	,002	,140
	N	30	30	30	30	30
B2	Pearson Correlation	,561*	,521	,567**	,561*	,453**
	Sig. (2-tailed)	,001	,003	,001	,001	,012
	N	30	30	30	30	30
B3	Pearson Correlation	,955*	,902**	,621	,955	,253**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,177
	N	30	30	30	30	30
B4	Pearson Correlation	,150**	,194*	,654	,150	,345
	Sig. (2-tailed)	,430	,304	,000	,430	,062
	N	30	30	30	30	30
B5	Pearson Correlation	,494	,422**	,463**	,494	,424
	Sig. (2-tailed)	,006	,020	,010	,006	,020
	N	30	30	30	30	30
B6	Pearson Correlation	,524*	,578*	,501*	,524	-,089
	Sig. (2-tailed)	,003	,001	,005	,003	,639
	N	30	30	30	30	30
B7	Pearson Correlation	1,000**	,989**	,710**	1,000	,253**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,177
	N	30	30	30	30	30
B8	Pearson Correlation	,282**	,336	,554	,282**	,440
	Sig. (2-tailed)	,131	,069	,001	,131	,015
	N	30	30	30	30	30
B9	Pearson Correlation	,198*	,200**	,555	,198**	,626**

B10	Sig. (2-tailed)	,295	,290	,001	,295	,000
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,119**	,098*	,637	,119**	,445*
B11	Sig. (2-tailed)	,533	,605	,000	,533	,014
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,961**	,991**	,735**	,961	,233
B12	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,215
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,630	,567*	,669**	,630	,418**
B12	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,022
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B26	Skor_Total
B1	Pearson Correlation	,324	,733*
	Sig. (2-tailed)	,080	,000
	N	30	30
B2	Pearson Correlation	,187*	,694
	Sig. (2-tailed)	,324	,000
	N	30	30
B3	Pearson Correlation	,312*	,850**
	Sig. (2-tailed)	,093	,000
	N	30	30
B4	Pearson Correlation	,194**	,470*
	Sig. (2-tailed)	,305	,009
	N	30	30

B5	Pearson Correlation	,157	,629**
	Sig. (2-tailed)	,406	,000
	N	30	30
B6	Pearson Correlation	,215*	,540*
	Sig. (2-tailed)	,254	,002
	N	30	30
B7	Pearson Correlation	,336**	,880**
	Sig. (2-tailed)	,070	,000
	N	30	30
B8	Pearson Correlation	,224**	,466
	Sig. (2-tailed)	,234	,010
	N	30	30
B9	Pearson Correlation	,143*	,545**
	Sig. (2-tailed)	,452	,002
	N	30	30
B10	Pearson Correlation	,235**	,529*
	Sig. (2-tailed)	,212	,003
	N	30	30
B11	Pearson Correlation	,330**	,837**
	Sig. (2-tailed)	,075	,000
	N	30	30
B12	Pearson Correlation	,278	,736*
	Sig. (2-tailed)	,137	,000
	N	30	30

Correlations

		B1	B2	B3	B4	B5
B13	Pearson Correlation	,457	,752*	,765*	,255**	,775
	Sig. (2-tailed)	,011	,000	,000	,173	,000
	N	30	30	30	30	30
B14	Pearson Correlation	,341*	-,015	,126**	,271*	-,049**
	Sig. (2-tailed)	,065	,936	,506	,148	,796
	N	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	,416*	,405**	,833	,056	,423**
	Sig. (2-tailed)	,022	,026	,000	,767	,020
	N	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	,541**	,561*	,955	,150	,494
	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,000	,430	,006
	N	30	30	30	30	30
B17	Pearson Correlation	,369	,587**	,440**	,337	,589
	Sig. (2-tailed)	,045	,001	,015	,068	,001
	N	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	,492*	,590*	,989*	,101	,557
	Sig. (2-tailed)	,006	,001	,000	,597	,001
	N	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	,492**	,590**	,989**	,101	,557**
	Sig. (2-tailed)	,006	,001	,000	,597	,001
	N	30	30	30	30	30
B20	Pearson Correlation	,274**	,176	,469	,019**	,144
	Sig. (2-tailed)	,144	,352	,009	,922	,448
	N	30	30	30	30	30
B21	Pearson Correlation	,541*	,561**	,955	,150**	,494**

B22	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,000	,430	,006
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,576**	,521*	,902	,194**	,422*
B23	Sig. (2-tailed)	,001	,003	,000	,304	,020
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,865**	,567**	,621**	,654	,463
B24	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,010
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,541	,561*	,955**	,150	,494**
B24	Sig. (2-tailed)	,002	,001	,000	,430	,006
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B6	B7	B8	B9	B10
B13	Pearson Correlation	,497	,678*	,024*	,524**	,441
	Sig. (2-tailed)	,005	,000	,900	,003	,015
	N	30	30	30	30	30
B14	Pearson Correlation	,353*	,172	,535**	,250*	,491**
	Sig. (2-tailed)	,056	,365	,002	,183	,006
	N	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	,274*	,783**	,387	,237	,119**
	Sig. (2-tailed)	,143	,000	,035	,207	,530
	N	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	,524**	1,000*	,282	,198	,119
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,131	,295	,533
	N	30	30	30	30	30

B17	Pearson Correlation	,036	,390**	,287**	,617	,717
	Sig. (2-tailed)	,852	,033	,125	,000	,000
	N	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	,457*	,989*	,220*	,192	,137
	Sig. (2-tailed)	,011	,000	,243	,310	,471
	N	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	,457**	,989**	,220**	,192	,137**
	Sig. (2-tailed)	,011	,000	,243	,310	,471
	N	30	30	30	30	30
B20	Pearson Correlation	,500**	,498	,405	,293**	,174
	Sig. (2-tailed)	,005	,005	,027	,116	,357
	N	30	30	30	30	30
B21	Pearson Correlation	,524*	1,000**	,282	,198**	,119**
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,131	,295	,533
	N	30	30	30	30	30
B22	Pearson Correlation	,578**	,989*	,336	,200**	,098*
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,069	,290	,605
	N	30	30	30	30	30
B23	Pearson Correlation	,501**	,710**	,554**	,555	,637
	Sig. (2-tailed)	,005	,000	,001	,001	,000
	N	30	30	30	30	30
B24	Pearson Correlation	,524	1,000*	,282**	,198	,119**
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,131	,295	,533
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B11	B12	B13	B14	B15
B13	Pearson Correlation	,542	,729*	1*	,372**	,584
	Sig. (2-tailed)	,002	,000		,043	,001
	N	30	30	30	30	30
B14	Pearson Correlation	,200*	,307	,372**	1*	,094**
	Sig. (2-tailed)	,290	,099	,043		,621
	N	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	,673*	,877**	,584	,094	1**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,001	,621	
	N	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	,961**	,630*	,678	,172	,783
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,365	,000
	N	30	30	30	30	30
B17	Pearson Correlation	,312	,624**	,591**	,478	,365
	Sig. (2-tailed)	,093	,000	,001	,008	,048
	N	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	,909*	,682*	,730*	,151	,817
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,427	,000
	N	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	,909**	,682**	,730**	,151	,817**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,427	,000
	N	30	30	30	30	30
B20	Pearson Correlation	,486**	,676	,603	,631**	,519
	Sig. (2-tailed)	,007	,000	,000	,000	,003
	N	30	30	30	30	30
B21	Pearson Correlation	,961*	,630**	,678	,172**	,783**

B22	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,365	,000
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,991**	,567*	,614	,188**	,733*
B23	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,320	,000
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,735**	,669**	,668**	,448	,591
B24	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,013	,001
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,961	,630*	,678**	,172	,783**
B24	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,365	,000
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B16	B17	B18	B19	B20
B13	Pearson Correlation	,678	,591*	,730*	,730**	,603
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30
B14	Pearson Correlation	,172*	,478	,151**	,151*	,631**
	Sig. (2-tailed)	,365	,008	,427	,427	,000
	N	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	,783*	,365**	,817	,817	,519**
	Sig. (2-tailed)	,000	,048	,000	,000	,003
	N	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	1**	,390*	,989	,989	,498
	Sig. (2-tailed)		,033	,000	,000	,005
	N	30	30	30	30	30

B17	Pearson Correlation	,390	1 **	,420**	,420	,439
	Sig. (2-tailed)	,033		,021	,021	,015
	N	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	,989*	,420*	1 *	1,000	,489
	Sig. (2-tailed)	,000	,021		,000	,006
	N	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	,989**	,420**	1,000**	1	,489**
	Sig. (2-tailed)	,000	,021	,000		,006
	N	30	30	30	30	30
B20	Pearson Correlation	,498**	,439	,489	,489**	1
	Sig. (2-tailed)	,005	,015	,006	,006	
	N	30	30	30	30	30
B21	Pearson Correlation	1,000*	,390**	,989	,989**	,498**
	Sig. (2-tailed)	,000	,033	,000	,000	,005
	N	30	30	30	30	30
B22	Pearson Correlation	,989**	,353*	,956	,956**	,497*
	Sig. (2-tailed)	,000	,056	,000	,000	,005
	N	30	30	30	30	30
B23	Pearson Correlation	,710**	,670**	,673**	,673	,550
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,002
	N	30	30	30	30	30
B24	Pearson Correlation	1,000	,390*	,989**	,989	,498**
	Sig. (2-tailed)	,000	,033	,000	,000	,005
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B21	B22	B23	B24	B25
B13	Pearson Correlation	,678	,614*	,668*	,678**	,117
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,538
	N	30	30	30	30	30
B14	Pearson Correlation	,172*	,188	,448**	,172*	,068**
	Sig. (2-tailed)	,365	,320	,013	,365	,723
	N	30	30	30	30	30
B15	Pearson Correlation	,783*	,733**	,591	,783	,437**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,001	,000	,016
	N	30	30	30	30	30
B16	Pearson Correlation	1,000**	,989*	,710	1,000	,253
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,177
	N	30	30	30	30	30
B17	Pearson Correlation	,390	,353**	,670**	,390	,670
	Sig. (2-tailed)	,033	,056	,000	,033	,000
	N	30	30	30	30	30
B18	Pearson Correlation	,989*	,956*	,673*	,989	,256
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,172
	N	30	30	30	30	30
B19	Pearson Correlation	,989**	,956**	,673**	,989	,256**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,172
	N	30	30	30	30	30
B20	Pearson Correlation	,498**	,497	,550	,498**	,092
	Sig. (2-tailed)	,005	,005	,002	,005	,629
	N	30	30	30	30	30
B21	Pearson Correlation	1*	,989**	,710	1,000**	,253**

B22	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,177
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,989**	1*	,730	,989**	,245*
B23	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,192
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,710**	,730**	1**	,710	,419
B24	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,021
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	1,000	,989*	,710**	1	,253**
B24	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,177
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B26	Skor_Total
B13	Pearson Correlation	,335	,811*
	Sig. (2-tailed)	,071	,000
	N	30	30
B14	Pearson Correlation	,305*	,427
	Sig. (2-tailed)	,101	,018
	N	30	30
B15	Pearson Correlation	,246*	,740**
	Sig. (2-tailed)	,190	,000
	N	30	30
B16	Pearson Correlation	,336**	,880*
	Sig. (2-tailed)	,070	,000
	N	30	30

B17	Pearson Correlation	,254	,687**
	Sig. (2-tailed)	,175	,000
	N	30	30
B18	Pearson Correlation	,327*	,875*
	Sig. (2-tailed)	,077	,000
	N	30	30
B19	Pearson Correlation	,327**	,875**
	Sig. (2-tailed)	,077	,000
	N	30	30
B20	Pearson Correlation	,234**	,604
	Sig. (2-tailed)	,214	,000
	N	30	30
B21	Pearson Correlation	,336*	,880**
	Sig. (2-tailed)	,070	,000
	N	30	30
B22	Pearson Correlation	,336**	,866*
	Sig. (2-tailed)	,069	,000
	N	30	30
B23	Pearson Correlation	,382**	,901**
	Sig. (2-tailed)	,037	,000
	N	30	30
B24	Pearson Correlation	,336	,880*
	Sig. (2-tailed)	,070	,000
	N	30	30

Correlations

		B1	B2	B3	B4	B5
B25	Pearson Correlation	,276	,453*	,253*	,345**	,424
	Sig. (2-tailed)	,140	,012	,177	,062	,020
	N	30	30	30	30	30
B26	Pearson Correlation	,324*	,187	,312**	,194*	,157**
	Sig. (2-tailed)	,080	,324	,093	,305	,406
	N	30	30	30	30	30
Skor_Total	Pearson Correlation	,733*	,694**	,850	,470	,629**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,009	,000
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B6	B7	B8	B9	B10
B25	Pearson Correlation	-,089	,253*	,440*	,626**	,445
	Sig. (2-tailed)	,639	,177	,015	,000	,014
	N	30	30	30	30	30
B26	Pearson Correlation	,215*	,336	,224**	,143*	,235**
	Sig. (2-tailed)	,254	,070	,234	,452	,212
	N	30	30	30	30	30
Skor_Total	Pearson Correlation	,540*	,880**	,466	,545	,529**
	Sig. (2-tailed)	,002	,000	,010	,002	,003
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B11	B12	B13	B14	B15
B25	Pearson Correlation	,233	,418*	,117*	,068**	,437

B26	Sig. (2-tailed)	,215	,022	,538	,723	,016
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,330*	,278	,335**	,305*	,246**
	Sig. (2-tailed)	,075	,137	,071	,101	,190
	N	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	,837*	,736**	,811	,427	,740**
Skor_Total	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,018	,000
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B16	B17	B18	B19	B20
B25	Pearson Correlation	,253	,670*	,256*	,256**	,092
	Sig. (2-tailed)	,177	,000	,172	,172	,629
	N	30	30	30	30	30
B26	Pearson Correlation	,336*	,254	,327**	,327*	,234**
	Sig. (2-tailed)	,070	,175	,077	,077	,214
	N	30	30	30	30	30
Skor_Total	Pearson Correlation	,880*	,687**	,875	,875	,604**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B21	B22	B23	B24	B25
B25	Pearson Correlation	,253	,245*	,419*	,253**	1
	Sig. (2-tailed)	,177	,192	,021	,177	
	N	30	30	30	30	30

B26	Pearson Correlation	,336*	,336	,382**	,336*	,062**
	Sig. (2-tailed)	,070	,069	,037	,070	,745
	N	30	30	30	30	30
Skor_Total	Pearson Correlation	,880*	,866**	,901	,880	,463**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,010
	N	30	30	30	30	30

Correlations

		B26	Skor_Total
B25	Pearson Correlation	,062	,463*
	Sig. (2-tailed)	,745	,010
	N	30	30
B26	Pearson Correlation	1*	,415
	Sig. (2-tailed)		,023
	N	30	30
Skor_Total	Pearson Correlation	,415*	1**
	Sig. (2-tailed)	,023	
	N	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN IV

Lampiran 1 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 1. Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
Computer Based Instruction Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMKN 1 Tempel
Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Akuntansi Kelas X

Materi Pelajaran : Mengelola Kartu Persediaan

Peneliti : Dzahin Syauqi Muhammad

Ahli Materi : Rr. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* dengan materi Mengelola Kartu Persediaan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Ahli Materi

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Materi yang disajikan mutakhir		✓			
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap			✓		
5	Materi disajikan dengan sistematis		✓			
6	Alur logika materi yang disajikan jelas		✓			
7	Pembahasan contoh-contoh dalam materi jelas		✓			
8	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
Aspek Soal						
9	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
10	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓			
11	Soal benar secara teori dan konsep		✓			
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
13	Jumlah soal cukup		✓			
14	Adanya variasi soal		✓			
Aspek Kebahasaan						
15	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami		✓			
16	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat		✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
17	Materi yang disajikan dalam bentuk multimedia dapat memotivasi siswa untuk belajar		✓			
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa		✓			
19	Materi yang disajikan dapat membuat siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar		✓			
20	Materi yang disajikan membantu pemahaman siswa terhadap materi kartu persediaan		✓			

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tata Tulis	Revisi
2.	Jurnal untuk metode Perpetual Inventory dalam penutupan Akun	

C. Komentar/Saran

Materi LIFO sebaiknya tidak usah
dibuatkan.

Kalaupun tetap dibuatkan harus dijelaskan

secara eksplisit bahwa pencatatan

perhitungan dengan menggunakan asumsi

harga pokok LIFO saat ini sudah

tidak dipergunakan lagi.

Saat ini yang dipergunakan dan sesuai
dengan Standard Akuntansi Keuangan
adalah FIFO dan average.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi yang disarankan
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 10 Juni 2016

Ahli Materi

Shirlyanti
Rr. SHIRLYANTI M, M.Si., M.A., CA
.....

Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi
--

No	Deskripsi	Penilaian
Aspek Materi		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Materi yang disajikan mutakhir	4
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap	3
5	Materi disajikan dengan sistematis	4
6	Alur logika materi yang disajikan jelas	4
7	Pembahasan contoh-contoh dalam materi jelas	4
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
Rata Rata Aspek Materi		3,875
Aspek Soal		
9	Soal dirumuskan dengan jelas	4
10	Soal yang tercakup dalam media lengkap	4
11	Soal benar secara teori dan konsep	4
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal	4
13	Jumlah soal cukup	4
14	Adanya variasi soal	4
Rata Rata Aspek Soal		4
Aspek Kebahasaan		
15	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami	4
16	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat	4
Rata Rata Aspek Kebahasaan		4
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
17	Materi yang disajikan dalam bentuk multimedia dapat memotivasi siswa untuk belajar	4
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	4
19	Materi yang disajikan dapat membuat siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	4
20	Materi yang disajikan membantu pemahaman siswa terhadap materi kartu persediaan	4
Rata Rata Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		4
Rata Rata Keseluruhan		3,968

LAMPIRAN V

Lampiran 1 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 1. Angket Validasi Ahli Media

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
Computer Based Instruction Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMKN 1 Tempel
Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Akuntansi Kelas X

Materi Pelajaran : Mengelola Kartu Persediaan

Peneliti : Dzahin Syauqi Muhammad

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* pada Materi Pelajaran Mengelola Kartu Persediaan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = Sangat Layak
4 = Layak
3 = Cukup Layak
2 = Kurang Layak
1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Ahli Media

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai				
			5	4	3	2	1
A. Rekayasa perangkat lunak	1	Kecukupan jumlah <i>tools</i> dalam aplikasi		✓			
	2	Penempatan <i>tools</i> proporsional		✓			
	3	Kejelasan fungsi/ kegunaan <i>tools</i>			✓		
	4	Kebermanfaatan <i>tools</i> dalam aplikasi		✓			
	5	Kesesuaian pemilihan latar atau <i>background</i>		✓			
	6	Kemenarikan media		✓			
	7	Tampilan <i>homepage</i> menarik		✓			
	8	Kecukupan informasi pada <i>homepage</i> .		✓			
	9	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik		✓			
	10	Mudah digunakan		✓			
	11	Dapat digunakan kembali	✓				
	12	Pemilihan huruf dan ukuran huruf sesuai		✓			
B. Tampilan visual	13	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan video tidak mengganggu pemahaman		✓			
	14	Penampilan isi media pembelajaran secara keseluruhan menarik		✓			
	15	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	✓				
	16	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan				✓	
	17	Kesesuaian pemilihan jenis huruf		✓			
	18	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf		✓			

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai				
			5	4	3	2	1
B. Tampilan visual	19	Penyajian kelengkapan (informasi akuntansi) menarik		✓			
	20	Penggunaan kontras warna secara keseluruhan menarik dan harmonis		✓			
	21	Komunikatif (mudah dipahami)		✓			
	22	Menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif		✓			
	23	Pengoprasian yang sederhana	✓				
	24	Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, icon, dll)	✓				
	25	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	✓				

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Pada homepage, ada kesalahan tata letak obyek pohon	1. Perbaiki tampilan homepage
2.	Pada halaman pilih menu dan pilih materi, tidak ada "keterangan fungsi tombol".	2. Setiap tombol diberi keterangan
3.	Pada 1 halaman, ada 2 tombol dengan fungsi perintah yang sama.	3. Pengurangan jumlah tombol
4.	Tombol exit, tidak ada konfirmasi ya/tidak	4. Penambahan fungsi konfirmasi ya/tidak pada tombol exit.
5.	Tidak ada pilihan "petunjuk penggunaan"	5. Penambahan halaman petunjuk
6.	Pada halaman hasil evaluasi, kombinasi warna kurang padu	6. Pengaturan ulang kombinasi warna

E. Komentar/Saran

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be from a notebook or a standard sheet of stationery. The lighting is even, and there are no markings or text on the paper.


F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan :

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi yang disarankan
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 4 Agustus 2016

Ahli Media



NIP. 19880302015 04 1 002

Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai
Rekayasa perangkat lunak	1	Kecukupan jumlah <i>tools</i> dalam aplikasi	4
	2	Penempatan <i>tools</i> proporsional	4
	3	Kejelasan fungsi/ kegunaan <i>tools</i>	3
	4	Kebermanfaatan <i>tools</i> dalam aplikasi	4
	5	Kesesuaian pemilihan latar atau <i>background</i>	4
	6	Kemenarikan media	4
	7	Tampilan <i>homepage</i> menarik	4
	8	Kecukupan informasi pada <i>homepage</i> .	4
	9	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik	4
	10	Mudah digunakan	4
	11	Dapat digunakan kembali	5
	12	Pemilihan huruf dan ukuran huruf sesuai	4
Rata-Rata Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			4
Tampilan visual	13	Penempatan judul, sub judul, ilustrasi, dan video tidak mengganggu pemahaman	4
	14	Penampilan isi media pembelajaran secara keseluruhan menarik	4
	15	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	5
	16	Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan	2
	17	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4
	18	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4
	19	Penyajian kelengkapan (informasi akuntansi) menarik	4
	20	Penggunaan kontras warna secara keseluruhan menarik dan harmonis	4
	21	Komunikatif (mudah dipahami)	4
	22	Menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif	4
	23	Pengoprasian yang sederhana	5
	24	Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, icon, dll)	5
	25	Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	5
Rata-Rata Aspek Tampilan Visual			4,153
Rata-Rata Keseluruhan			4,07

LAMPIRAN VI

Lampiran 1 Angket Validasi Guru

Lampiran 2 Rekapitulasi Hasil Validasi guru

Lampiran 1. Angket Validasi Guru

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI OLEH PRAKTISI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi
Computer Based Instruction Dalam Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK SMKN 1 Tempel
Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Akuntansi Kelas X

Materi Pelajaran : Mengelola Kartu Persediaan

Peneliti : Dzahin Syauqi Muhammad

Ahli Media : Dra. Yatimatun Nafi'ah

Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *Computer Based Instruction* pada Materi Pelajaran Mengelola Kartu Persediaan yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

Keterangan Skala :

5 = Sangat Layak
4 = Layak
3 = Cukup Layak
2 = Kurang Layak
1 = Sangat Kurang Layak

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian	✓				
2	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah	✓				
3	Pengoperasian multimedia ini sederhana	✓				
Aspek Desain Pembelajaran						
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
5	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓				
6	Materi yang disajikan mutakhir		✓			
7	Alur logika materi yang disajikan jelas	✓				
8	Pembahasan contoh-contoh dalam multimedia jelas		✓			
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
10	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
11	Soal benar secara teori dan konsep	✓				
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
13	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓				
14	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu		✓			
15	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓				
16	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan	✓				
17	Animasi yang digunakan menarik	✓				
18	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik	✓				
19	Video yang digunakan berjalan dengan baik	✓				
Aspek Bahasa						
20	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi		✓			
21	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami		✓			

Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
22	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓				
23	Multimedia menambah pengetahuan siswa tentang materi pelajaran		✓			
24	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				

B. Kebenaran Media dan Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

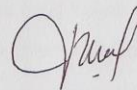
- lebih baik kalau tidak hanya 1 kompetensi dasar.
 - pengguna harus menguji programnya
 kalau mau mempublikas

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 12 Agustus 2016
 Praktisi Pembelajaran



Dra. Yatimatun Nafi'ah

Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru

No	Deskripsi	Penilaian
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian	5
2	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah	5
3	Pengoperasian multimedia ini sederhana	5
Rata-rata Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		5.00
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
5	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5
6	Materi yang disajikan mutakhir	4
7	Alur logika materi yang disajikan jelas	5
8	Pembahasan contoh-contoh dalam multimedia jelas	4
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
10	Soal dirumuskan dengan jelas	4
11	Soal benar secara teori dan konsep	5
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal	5
Rata-rata Aspek Desain Pembelajaran		4,67
Aspek Komunikasi Visual		
13	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5
14	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu	4
15	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5
16	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan	5
17	Animasi yang digunakan menarik	5
18	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik	5
19	Video yang digunakan berjalan dengan baik	5
Rata-rata Aspek Komunikasi Visual		4.86
Aspek Kebahasaan		
20	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang kartu persediaan	4
21	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami	4
Rata-rata Aspek Kebahasaan		4.00
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
22	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri	5
23	Multimedia menambah pengetahuan kartu persediaan siswa	4
24	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa	5
Rata-rata Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		4,67
Rata-rata Keseluruhan		4.64

LAMPIRAN VII

Lampiran 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa (Uji Lapangan)

Lampiran 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa

Nama	Rekayasa Perangkat Lunak			Juml ah	Desain Pembelajaran				Juml ah	Baha sa	Juml ah	Komunikasi Visual						Juml ah	Efek bagi Strategi Pembelajaran			Juml ah
Alvi Widiyaningrum	5	5	5	15	4	5	4	5	18	5	5	4	5	5	5	4	5	28	4	5	5	14
Andri Fajar P	5	5	4	14	4	5	4	4	17	5	5	4	4	5	4	4	4	25	5	5	5	15
Anisa Yuliana	4	4	4	12	4	5	4	4	17	3	3	4	4	4	4	4	4	24	3	3	4	10
Annisa N.F	4	5	4	13	4	4	4	3	15	4	4	4	3	4	5	5	5	26	4	5	5	14
Aprilia Supriyani	4	5	5	14	5	4	4	5	18	4	4	4	4	4	5	5	4	26	5	4	5	14
Aprilia Wulandari	4	4	4	12	4	5	5	4	18	3	3	3	4	4	4	3	4	22	4	4	5	13
Azzamah Zulfa Na'im	4	4	4	12	4	4	5	5	18	4	4	4	5	4	4	4	5	26	5	5	4	14
Devi Nur Aisah	4	4	5	13	4	5	5	5	19	4	4	4	4	4	4	5	4	25	4	4	4	12
Dwi Lestari	4	4	4	12	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	12
Elvina Mega V	5	4	5	14	5	5	4	3	17	5	5	4	5	4	5	4	5	27	4	4	4	12
Emi Dwi Astuti	5	5	5	15	5	4	5	5	19	4	4	5	5	5	5	5	3	28	4	5	4	13
Ferlita Wulandari	5	4	5	14	4	5	4	4	17	4	4	4	5	5	5	4	4	27	5	5	4	14
Indah Khusnul Kh	5	5	4	14	4	5	4	5	18	4	4	4	4	4	4	5	5	26	5	5	5	15
Irfa Marlina	4	4	4	12	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	12
Irma Suryani	4	5	5	14	4	5	4	3	16	4	4	4	4	5	5	4	4	26	5	4	4	13
Isna Ayuningtyas	5	4	4	13	5	5	4	4	18	5	5	4	4	5	4	4	4	25	5	5	5	15
Isnaini Nur Zulaika	5	4	5	14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	5	5	29	4	5	5	14
Munaluluk Irawati	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	15
Nurul Fitri C	4	4	5	13	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	12
Pangestuti Rahayu	5	5	4	14	4	5	4	5	18	4	4	4	4	5	5	5	5	28	4	5	5	14
Parmiati	4	4	3	11	5	5	5	4	19	3	3	4	4	3	5	5	5	26	4	4	4	12
Rafenta Diva A	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	15
Retno Handayani	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	5	5	30	5	4	5	14
Rina Setyasih	4	5	5	14	4	5	5	4	18	4	4	4	5	5	4	4	5	27	4	5	5	14
Septian Puji Lestari	4	4	4	12	4	4	4	4	16	5	5	5	4	4	4	4	4	25	4	4	4	12
Tifani Yeniarti	5	5	5	15	5	4	4	5	18	5	5	5	5	5	5	4	5	29	5	5	4	14
Trisni Puji Astuti	4	4	4	12	4	4	4	4	16	4	4	5	4	4	5	4	5	27	5	4	4	13
Wulan Cahyaningrum	4	5	5	14	4	5	4	5	18	5	5	5	5	4	4	4	5	27	4	5	5	14
Yayuk Wulandari	4	4	5	13	4	4	4	5	17	5	5	4	4	4	4	4	4	24	4	5	3	12
Yuli Puji Rahayu	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	4	5	28	4	4	4	12
Jumlah	134	135	136	405	132	139	131	132	534	130	130	129	132	133	133	130	135	792	131	135	133	399
Rata-Rata	4,5000				4,4500				4,33333333			4,400						4,43333333				
Jumlah Keseluruhan	2260																					
Rata-Rata Keseluruhan	4,431372549																					

LAMPIRAN VIII

1. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif
2. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif
3. Hasil Olah data Uji t (*Paired Samples T-Test*)

Lampiran 1. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Nama	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil				Jumlah	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar				Jumlah	Adanya harapan dan cita masa depan					Jumlah	Adanya penghargaan dalam belajar				Jumlah	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar				Jumlah	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan					Jumlah
Alvi Widiyaningrum	3	3	4	3	13	3	3	4	3	13	4	3	4	3	2	16	3	3	4	4	14	4	4	3	4	15	4	3	4	5	4	20
Andri Fajar P	4	3	3	4	14	3	4	3	3	13	5	3	3	3	3	17	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	4	16
Anisa Yuliana	3	2	2	3	10	2	3	2	2	9	3	3	2	3	2	13	4	2	2	3	11	2	2	3	2	9	2	3	2	2	4	13
Annisa N.F	5	3	5	4	17	3	4	5	3	15	3	4	5	3	4	19	4	3	5	3	15	5	5	3	5	18	5	4	5	2	4	20
Aprilia Supriyani	3	2	5	2	12	2	4	5	3	14	2	1	5	4	3	15	4	4	5	2	15	5	5	4	5	19	5	3	5	2	5	20
Aprilia Wulandari	5	2	4	4	15	2	3	4	5	14	3	4	4	4	2	17	4	4	4	3	15	4	4	3	4	15	4	4	4	4	4	20
Azzamah Zulfa Na'im	3	1	2	3	9	1	3	2	4	10	2	3	2	2	1	10	4	2	2	2	10	2	2	4	2	10	2	2	2	2	4	12
Devi Nur Aisah	5	3	5	4	17	3	4	5	5	17	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20	5	5	5	4	5	24
Dwi Lestari	3	3	4	3	13	3	3	4	3	13	4	3	4	3	2	16	3	3	4	4	14	4	4	3	4	15	4	3	4	5	4	20
Elvina Mega V	4	3	3	4	14	3	4	3	3	13	5	3	3	3	3	17	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	5	17
Emi Dwi Astuti	3	2	2	3	10	2	3	2	2	9	3	3	2	3	2	13	3	2	2	3	10	2	2	3	2	9	2	3	2	2	4	13
Ferlita Wulandari	5	3	5	4	17	3	4	5	3	15	3	4	5	3	4	19	4	3	5	3	15	5	5	3	5	18	5	4	5	2	5	21
Indah Khusnul Kh	3	2	5	2	12	2	3	5	3	13	2	1	5	4	3	15	4	4	5	2	14	5	5	4	5	19	5	3	5	2	4	19
Irfa Marlina	5	2	4	4	15	2	3	4	5	14	3	4	4	4	2	17	3	4	4	3	14	4	4	3	4	15	4	4	4	4	5	21
Irma Suryani	3	1	2	3	9	1	3	2	4	10	2	3	2	2	1	10	4	2	2	2	10	2	2	3	2	9	2	2	2	2	4	12
Isna Ayuningtyas	5	3	5	4	17	3	4	5	5	17	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20	5	5	5	4	5	24
Isnaini Nur Zulaika	3	3	4	3	13	3	3	4	3	13	4	3	4	3	2	16	3	3	4	4	14	4	4	2	4	14	4	3	4	5	4	20
Munaluluk Irawati	4	3	3	4	14	3	4	3	3	13	5	3	3	3	3	17	3	3	3	2	11	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15
Nurul Fitri C	3	2	2	3	10	2	3	2	2	9	3	3	2	3	2	13	3	2	2	3	10	2	2	3	2	9	2	3	2	2	4	13
Pangestuti Rahayu	5	3	5	4	17	3	4	5	3	15	3	4	5	3	4	19	3	3	5	3	14	5	5	3	5	18	5	4	5	2	4	20
Parmiati	3	2	5	2	12	2	4	5	3	14	2	1	5	4	3	15	3	4	5	2	14	5	5	4	5	19	5	3	5	2	4	19
Rafenta Diva A	5	2	4	4	15	2	3	4	5	14	3	4	4	4	2	17	3	4	4	3	14	4	4	3	4	15	4	4	4	4	3	19
Retno Handayani	3	1	2	3	9	1	3	2	4	10	2	3	2	2	1	10	4	2	2	2	10	2	2	3	2	9	2	2	2	2	3	11
Rina Setyasih	5	3	5	4	17	3	4	5	5	17	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20	5	5	5	4	4	23
Septian Puji Lestari	5	3	5	4	17	3	3	5	3	14	3	4	5	3	4	19	3	3	5	3	14	5	5	3	5	18	5	4	5	2	5	21
Tifani Yeniarti	3	2	5	2	12	2	4	5	3	14	2	1	5	4	3	15	3	4	5	2	14	5	5	4	5	19	5	3	5	2	4	19
Trisni Puji Astuti	5	2	4	4	15	2	3	4	5	14	3	4	4	4	2	17	3	4	4	3	14	4	4	3	4	15	4	4	4	4	5	21
Wulan Cahyaningrum	3	1	2	3	9	1	3	2	4	10	2	3	2	2	1	10	4	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	2	5	13
Yayuk Wulandari	2	3	5	2	12	4	2	3	1	10	3	4	1	5	5	18	3	4	3	4	14	4	4	3	3	14	2	2	3	3	4	14
Yuli Puji Rahayu	5	3	5	4	17	3	4	5	5	17	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20	5	5	5	4	5	24
Jumlah	116	71	116	100	403	72	102	114	105	393	99	99	112	104	86	500	107	96	114	91	408	115	115	101	114	445	113	101	114	89	127	544

Persentase:	
Hasrat Untuk berhasil	67,17%
Dorongan dalam belajar	65,50%
Harapan dan Cita cita	66,67%
Penghargaan dalam belajar	68,00%
Adanya kegiatan yang mena	74,17%
Lingkungan belajar kondusi	72,53%

Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Nama	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil				Jumlah	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar				Jumlah	Adanya harapan dan cita cita masa depan					Jumlah	Adanya penghargaan dalam belajar				Jumlah	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar				Jumlah	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga					Jumlah
Alvi Widiyaningrum	5	4	3	4	16	4	5	4	4	17	4	5	5	3	5	22	5	4	4	4	17	5	4	5	4	18	4	4	4	5	4	21
Andri Fajar P	4	4	5	4	17	4	4	3	4	15	5	4	4	3	4	20	4	3	5	4	16	5	5	5	4	19	4	4	4	5	4	21
Anisa Yuliana	3	4	4	5	16	4	3	4	4	15	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	15	4	5	5	5	19	4	3	3	4	4	18
Annisa N.F	5	4	5	4	18	3	4	5	3	15	3	4	4	3	4	18	4	3	4	3	14	5	4	5	5	19	5	4	4	4	5	22
Aprilia Supriyani	4	5	4	4	17	5	4	5	3	17	4	4	5	4	5	22	4	4	5	5	18	4	5	4	4	17	5	4	4	4	5	22
Aprilia Wulandari	5	4	4	4	17	4	5	4	5	18	5	4	4	4	4	21	3	4	3	4	14	4	4	5	4	17	4	4	3	4	5	20
Azzamah Zulfa Na'im	3	4	5	3	15	4	3	5	4	16	5	5	4	4	5	23	4	4	5	4	17	3	4	4	4	15	4	5	4	5	5	23
Devi Nur Aisah	5	3	5	4	17	3	4	2	3	12	5	5	5	5	5	25	5	4	4	5	18	5	4	5	5	19	4	5	3	4	5	21
Dwi Lestari	4	4	3	3	14	4	3	4	4	15	4	4	5	5	4	22	4	3	4	4	15	5	4	4	5	18	3	5	4	5	4	21
Elvina Mega V	4	5	4	4	17	3	4	3	4	14	5	3	4	5	4	21	4	5	4	4	17	5	4	5	4	18	3	4	4	5	4	20
Emi Dwi Astuti	3	4	4	5	16	4	3	3	3	13	4	4	4	5	5	22	4	5	5	4	18	5	4	5	4	18	4	5	3	4	4	20
Ferlita Wulandari	5	4	4	4	17	4	3	5	4	16	5	4	4	5	4	22	4	5	5	3	17	4	5	5	5	19	5	4	4	5	5	23
Indah Khususul Kh	4	5	4	4	17	4	3	5	4	16	4	4	3	4	4	19	5	4	5	5	19	5	4	5	5	19	4	3	4	5	5	21
Irfa Marlina	5	5	3	4	17	4	3	4	5	16	5	4	4	4	5	22	5	4	5	4	18	4	5	5	5	19	4	4	3	4	5	20
Irma Suryani	3	4	5	5	17	3	3	4	4	14	4	5	4	4	5	22	4	3	3	3	13	4	4	5	5	18	4	4	4	4	4	20
Isna Ayuningtyas	5	3	4	4	16	3	4	5	5	17	5	5	5	5	5	25	5	4	4	5	18	5	4	5	5	19	4	5	3	4	5	21
Isnaini Nur Zulaika	3	2	5	5	15	3	5	5	3	16	4	5	5	4	5	23	4	4	4	4	16	5	4	5	5	19	4	4	4	5	4	21
Munaluluk Irawati	4	2	5	4	15	3	4	3	4	14	5	5	4	3	5	22	4	3	5	4	16	4	5	5	5	19	4	4	4	4	5	21
Nurul Fitri C	3	2	4	3	12	3	3	3	5	14	5	5	4	4	5	23	3	4	5	5	17	5	4	5	5	19	5	5	4	4	4	22
Pangestuti Rahayu	5	4	3	4	16	3	3	5	4	15	4	4	5	4	4	21	5	5	4	3	17	5	5	5	5	20	5	4	4	4	4	21
Parmiati	3	5	4	5	17	4	3	3	3	13	5	4	5	4	5	23	4	4	5	5	18	5	5	5	5	20	4	3	4	4	5	20
Rafenta Diva A	5	4	3	4	16	4	3	3	5	15	3	4	4	4	5	20	4	4	3	4	15	4	5	5	5	19	5	4	3	4	4	20
Retno Handayani	5	4	4	4	17	3	3	3	4	13	4	3	4	4	5	20	4	4	3	4	15	5	5	5	5	20	4	4	4	5	5	22
Rina Setyasih	5	3	4	4	16	4	4	3	5	16	5	5	5	5	5	25	5	4	4	5	18	5	5	5	5	20	4	5	3	4	5	21
Septian Puji Lestari	5	2	4	4	15	5	4	3	5	17	5	4	5	5	4	23	5	5	5	5	20	5	4	5	5	19	5	4	4	5	5	23
Tifani Yeniarti	3	5	4	5	17	3	3	3	5	14	5	5	5	4	5	24	5	4	5	5	19	5	5	5	5	20	5	3	5	5	5	23
Trisni Puji Astuti	5	5	3	4	17	3	3	3	5	14	3	4	5	4	5	21	5	4	5	5	19	4	5	5	5	19	5	4	5	4	5	23
Wulan Cahyaningrum	3	4	5	4	16	5	3	3	4	15	4	5	4	4	5	22	4	4	4	5	17	4	5	5	5	19	4	4	4	5	5	22
Yayuk Wulandari	5	4	3	4	16	4	5	3	2	14	4	5	3	2	2	16	3	4	4	3	14	4	5	3	2	14	4	5	5	5	3	22
Yuli Puji Rahayu	5	4	4	4	17	3	4	5	5	17	5	5	5	5	5	25	5	4	4	5	18	5	5	5	5	20	4	5	3	4	5	21
Jumlah	126	116	121	123	486	110	108	113	122	453	132	131	131	122	137	653	128	120	129	126	503	137	136	145	140	558	127	125	114	133	137	636

Persentase:	
Hasrat Untuk berhasil	81,00%
Dorongan dalam belajar	75,50%
Harapan dan Cita cita	87,07%
Penghargaan dalam belajar	83,83%
Adanya kegiatan yang menarik	93,00%
Lingkungan belajar kondusif	84,80%

Peningkatan	
Hasrat Untuk berhasil	13,83%
Dorongan dalam belajar	10,00%
Harapan dan Cita cita	20,40%
Penghargaan dalam belajar	15,83%
Adanya kegiatan yang menarik	18,83%
Lingkungan belajar kondusif	12,27%

Lampiran 3. Hasil Olah data Uji t (*Paired Samples T-Test*)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum menggunakan Media	435,17	6	59,280	24,201
	Setelah menggunakan Media	532,17	6	80,293	32,779

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum menggunakan Media & Setelah menggunakan Media	6	,925	,008

Paired Samples Test

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
Pair 1	Sebelum menggunakan Media - Setelah menggunakan Media	-97,000	34,053	13,902	-132,736

Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	Sebelum menggunakan Media - Setelah menggunakan Media	-61,264	-6,977	5	,001

Lampiran IX

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
 Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN
 Nomor : 070 / Bappeda / 2792 / 2016

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
 Menunjuk : Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
 Nomor : 1430/UN34.18/LT/2016 Tanggal : 19 Juli 2016
 Hal : Perpanjangan Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
 Nama : DZAHIN SYAUQI MUHAMMAD
 No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12803244005
 Program/Tingkat : S1
 Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
 Alamat Rumah : Jl. Pringgading Kauman Kota Blora Jateng
 No. Telp / HP : 08995751086
 Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI COMPUTER
 BASED INSTRUCTION DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
 SISWA KELAS X AK SMKN 1 TEMPEL TAHUN AJARAN 2015/2016**
 Lokasi : SMK N 1 Tempel Sleman
 Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 21 Juli 2016 s/d 20 Oktober 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.
 Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman
 Pada Tanggal : 21 Juli 2016
 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

SRI MARYATUN, S.I.P, MT
 Pembina, IV/a
 NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Tempel
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Tempel
6. Kepala SMK N 1 Tempel Sleman
7. Dekan FE - UNY
8. Yang Bersangkutan

Lampiran 2. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMK NEGERI 1 TEMPEL
BIDANG STUDI KEAHLIAN BISNIS DAN MANAJEMEN
Jalan Magelang Km 17, Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta, 55552
Telepon (0274) 869-068, Faksimile (0274) 869068
Website : smkn1tempel.sch.id., e-mail: smkn1tempel@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.4/597

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

a. n a m a : Dra. NUNING SULASTRI, M.M.
b. jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

a. n a m a : **DZAHIN SYAUQI MUHAMMAD**
b. NIM : 12803244005
c. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016

Benar-benar telah melaksanakan penelitian/mencari data dalam rangka menyusun skripsi pada tanggal 15 Agustus 2016

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tempel, 5 September 2016
Kepala SMK Negeri 1 Tempel,

Dra. NUNING SULASTRI, M.M.
Pembina, IV/a
NIP 19610828 198803 2 010



Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian



